THE BIG O Files
Kappa magazine +
Tamaoki Benkyo
Calcio e sentimenti in
"you'll never walk alone"
PER UN PUBBLICO MATURO
luglio 2002
nr. 121 mensile
€ 5,20
KODANSHA
EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XI
NUMERO 121 - LUGLIO 2002
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Sara Colaone,
Silvia Galliani, Giovanni Mattioli,
Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli,
Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Nino Giordano, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia,
Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

CHOBITS - Hideki Motosuwa trova un PC antropomorfo abbandonato e privo di memoria in un vicolo, che tiene con sé e chiama **Chii**. L'amico **Shinbo** gli consiglia di consultare il giovane genio **Minoru Kokubunji**, che dopo averlo esaminato, ipotizza possa trattarsi del super-computer **Chobits**, una leggenda metropolitana che circola Internet: la memoria di Chii è sconfinata, ma bloccata da una protezione, tanto che lo studente deve insegnarle *tutto*. Minoru riceve una foto via e-mail in cui pare essere rappresentata proprio Chii, ma lei non ci si riconosce. Per qualche ragione, la professoressa **Takako Shimizu** passa una notte da Hideki, e il giorno dopo, in classe, il ragazzo trova Shinbo stanco e arrabbiato, mentre **Chitose Hibiya** continua a far provare abiti a Chii, che si rivelano della sua perfetta misura...

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola indissolubilmente alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e da decine di creature di ogni genere e razza! La timida **Hasegawa** non vuole accettare l'incarico di nuovo Presidente del Circolo dell'Automobile per timore di portare sfortuna, ma per ottenere tale diritto deve vincere una sfida contro chi l'ha preceduta, Keiichi Morisato. La aiutano Belldandy, che le insegna a 'comunicare' con la macchina, e l'entusiasmo di compagni e 'avversari': Hasegawa si mette d'impegno per vincere la sfida, e a metà gara tutto è ancora in gioco!

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il professor **Hosuke Kano** sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il ministro fardiano **Sheska** organizza un golpe, si autonomina generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, una potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, insieme alla metamorfica androide **Isaka Minagata**. Nel duro scontro con il robot Dagnof 1 Hoichi uccide Sheska, e subito i soci del generale cercano di coprirsi le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua per riportare l'Exaxxion al sicuro. Nel frattempo, Hoichi, la fidanzatina **Akane Hino** e i suoi genitori tornano in salvo alla base, da dove il prof. Hosuke trasmette il suo comunicato ai terrestri, in cui afferma che vincerà la guerra contro Riofard. Una parte di Isaka resta invece alla base degli ascensori, assumendo le sembianze di Hoichi per curare i feriti e ottenere il favore dell'opinione pubblica. E intanto, Hoichi e Akane si fidanzano ufficialmente...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione diede origine a cinque **tribù kegainotami**, ognuna dotata di una capacità elementale. L'evoluzione inibì tali poteri, e nacquero gli **akahani**, gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **matsurowanu kegainotami** della stirpe originale le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di ciò, i demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di contrastare Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro presunti alleati, iniziando a generare forti dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, che **Higa**, il Signore del Fuoco, cerca di dissipare a fatica. Un 'impuro' mezzosangue si scontra con **Kaenguma**, ma ha la peggio e viene recuperato dalla piccola **Beniguma** e da **Keiko Mase**, ormai divenuta la 'tutrice' di **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua. Quest'ultima viene rapita da **Kaede** con l'aiuto di **Aiguma**, e portata dalla vecchia **Sae**, sua nonna: è lei che le mette la pulce nell'orecchio riguardo alle Belve... E se il loro scopo fosse quello di costringere i kegainotami a sterminarsi a vicenda? Intanto il governo giapponese è riuscito a fondere cellule di demoni delle Ottantotto Belve e di esseri umani grazie alla fazione di Kaede, ma ora **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra protettore della Dama dell'Acqua, può combatterli con la spada **Kamikaze**, che le belve temono come l'inferno. Contemporaneamente, Misao si batte contro Kaede, ma l'inesperienza nell'uso dei poteri kegainotami la pone in netto svantaggio...

NARUTARU - Shiina Tamai trova un 'cucciolo di drago', che tiene con sé e chiama **Hoshimaru**. Poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e con il suo **En Soph**. Le due si scontrano con **Tomonori Komori**, convinto di poter plasmare il mondo, ma che Hoshimaru elimina. I compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** lo cercano, mentre le autorità istituiscono un comitato per indagare sugli avvistamenti di strane cose volanti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, fa entrare in azione i rispettivi cuccioli dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito giapponese. **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina, e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru. Miyako indaga con **Aki Sato** sulla battaglia e individua Shiina, mentre Sudo chiede ad Akira di unirsi a lui. Proprio mentre la solitaria **Hiroko Kaizuka** subisce maltrattamenti dalle compagne di classe (per essere troppo diligente a scuola) e pressioni dai genitori (per ottenere voti migliori), Akira decide di tornare a scuola dopo un lungo periodo di assenza, e nell'infermeria chiede al coetaneo Ishida, di cui è invaghita, di fare l'amore con lei. Hiroko e Akira si conoscono a casa di Shiina, dove scoprono di soffrire entrambe, anche se in modo diverso, per le loro condizioni psicologiche molto simili...

OFFICE REI - Yuta rimane orfano, e tre ragazze entrano nella sua vita: **Mirei Ko**, sorella acquisita, **Emiru**, ESPer, e **Rika**, esorcista. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, alla quale il giovane inizia a collaborare. Mentre Yuta ed Emiru si innamorano, l'**Istituto Fan**, che usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**: il più potente psicocineta del mondo sarà utile ad attuare il Progetto D per la realizzazione di un'Utopia politica, e si tratta proprio di Yuta. Mirei scioglie Yuta dal sigillo che la madre gli impose all'età di sei anni per impedirgli di ricordare le atrocità subite all'Istituto Fan, ma permettendogli di usare i poteri libera anche la sua violenta personalità originale. **Hiryu Ko**, cugino di Mirei e amante di Rika, cerca di riunire le due personalità di Yuta, mentre Emiru scopre che anche Mirei è un prodotto degli esperimenti del Fan, e che aiutò il ragazzo e sua madre a fuggire dal folle professor **Ko**. Quando Yuta decide di distruggere il Fan, **Nadeshiko Uragasumi** (ex-assistente di Alice) inizia a corteggiarlo mentre l'esper **Masaki Ohiko** opera per trarlo in trappola. Le due personalità di Yuta iniziano a combattere per il controllo del corpo, e il Fan ne approfitta per rapirlo: Emiru e Nadeshiko cercano di rintracciarlo, ma cadono in trappola grazie all'ipnosi di Alice, che nel frattempo si stabilisce in casa di Rika...

NOTE: Original artworks reversed for Edizioni Star Comics Edition.
NOTA BENE: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

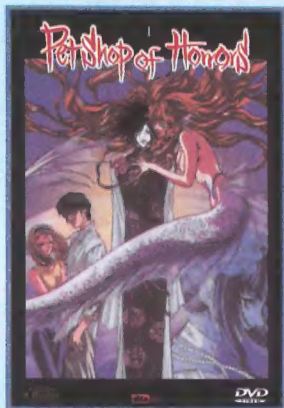
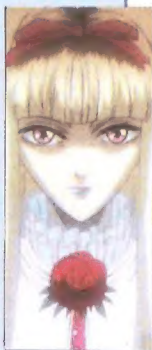
sommario

In copertina:
NICHIBEI CHICHIKUMI TAI SOTAIKETSU!

Qui a fianco:
Immagine promozionale per Telefono Azzurro

MOSTRI CASALINGHI

Niente da fare. Non c'è pace, non c'è speranza. Appena due mesi fa vi raccontavamo di come fossimo stati costretti a 'oscurare' una vignetta dell'anime comic di **Dragon Ball** (quella in cui Bulma si tira su la gonna) per evitare di incorrere nelle ire delle associazioni di cittadini e genitori apprensivi, e non abbiamo fatto in tempo a metterlo in edicola che *di nuovo* è scoppiata *la stessa identica polemica* dell'anno scorso. Oscurare una vignetta, insomma, non basta. Il 'peccaminoso' sedere di Bulma evidentemente non era il problema centrale. O forse lo era, ma la voglia di creare problemi ai manga (in particolar modo a quelli di successo) è talmente tanta che certa gente non vede l'ora di cogliere l'occasione per costringerci a gettare nella spazzatura anni e anni di duro lavoro. Insomma, è 'il messaggio' che quest'anno infastidisce, non più le chiappe. Secondo questa gente, i bambini imparerebbero ad accettare l'idea di 'mercificare il proprio corpo' dietro la promessa di un compenso da parte di vecchi bavosi. Tutto questo, leggendo **Dragon Ball**. Accipicchia. E pensare che noi credevamo che certe cose capitassero per altri motivi, quali il disagio, l'ignoranza, la miseria e il lento svanire di una coscienza comune. Ma a quanto pare vediamo sempre troppo nero: è *chiaro* che la colpa è dei fumetti umoristici, no? Eppure è strano: recentemente capita sempre più spesso di sentire che certi eventi di cronaca nera si sviluppano per la maggior parte all'interno delle cosiddette 'famiglie per bene', fra genitori premurosi e figli diligenti, e in genere sono eventi che lasciano senza parole vicini e compagni di classe, che non capiscono «come sia potuto accadere». Eppure i dati sono tristemente chiari, e secondo le chiamate alla linea gratuita di **Telefono Azzurro** le maggiori situazioni di disagio si riscontrano proprio in famiglia: il 25,3% dei bambini segnala un problema di relazione con i propri genitori, l'11,9% difficoltà relazionali con la famiglia, il 7,8% dei casi sono relativi alla separazione dei genitori, e un allarmante aumento al 7,1% per quanto concerne l'abuso sessuale vero e proprio. Sarebbe davvero bello se, per eliminare questo tipo di problemi, bastasse eliminare da tutto il mondo la pubblicazione di **Dragon Ball**: probabilmente il primo a volerlo sarebbe lo stesso Akira Toriyama. Ma chi legge **Dragon Ball** sa bene che la causa di certi tristi eventi non sono i fumetti umoristici; sa bene che Bulma non è una bambina di otto anni, come invece i quotidiani hanno tenuto a (dis)informarci; sa che quanto accade in quella vignetta capita per via di un equivoco (peraltro molto buffo); e sa che il maestro Muten è considerato un vecchio idiota, e di sicuro non lo prende come modello di vita. Ora tremiamo - e al tempo stesso siamo curiosi di verificare le reazioni - al pensiero di cosa potrà accadere pubblicando su questo numero di **Kappa Magazine** un episodio di **Narutaru** perfettamente ricollegabile all'argomento. Leggete gli ultimi due o tre numeri: vedrete come Mohiro Kito (scremando tutta la parte 'fiction') interpreta il nascere di situazioni estreme all'interno di una famiglia, e avrete un freddo resoconto di quanto già si sa in materia. Ma per raccontare certe storie, c'è bisogno anche della parte 'cruda', che è la più sgradevole, certo, ma che ci fa capire *in cosa* consista il vero orrore. Non siamo più nel Medioevo: l'umanità è maggiorenne e vaccinata, anche se spesso fa di tutto per evitare di dimostrarlo, e dovremmo essere divenuti in grado di pronunciare il nome del diavolo senza temere che questo appaia. Per curare le malattie è necessario chiamarle col loro nome, vedere come sono fatte e scoprire come sorgono. Voltarci dall'altra parte o dare la colpa al capro nero solo perché il colore lo distingue dal resto gregge non servirà mai a nulla. **Kappa boys**

«L'ignoranza non è innocenza, ma peccato.» **R. Browning**

Petshop of horrors
2001, orrore, 50 min, DVD, €30,00, Dynamic italia
Assolutamente inquietante questo **Petshop of horror**, proposto solo in DVD da Dynamic Italia, e tratto dal manga dell'abile Mari Akino, già autrice di alcuni *shonen ai* dal tratto elegante e dalle storie permeate da atmosfere oniriche e tenebrose. La storia vede protagonista, o meglio spettatore degli eventi, l'ambiguo Conte D, proprietario di un negozio d'animali a China Town, che in ogni episodio si trova ad assistere a eventi 'ai confini della realtà' di cui però diverrà il *deus ex-machina*. Le storie *dark* dai toni vagamente *shonen ai* si lasciano seguire volentieri, ma troppi interrogativi restano irrisolti: chi è il Conte D? E per quale motivo si offre di aiutare chi ha perso qualcuno d'importante, ma facendolo poi cadere nella disperazione? Per un'opera del genere sarebbe stata preferibile prima una lettura del manga, ma speriamo che il secondo DVD porti qualche risposta. Un bel dieci alla colonna sonora, specialmente nel secondo episodio. La già ottima versione originale vanta un'altrettanto ottima versione italiana, penalizzata soltanto dal doppiaggio tipico degli *shonen ai* proposti da noi anche se, in questo caso, superiore agli standard. In ogni caso, un titolo con tutte le carte in regola per piacere al pubblico dei romanzi gotici e ambigui di Anne Rice e di manga come **Kizuna**. Fan di **Dragon Ball**, siete avvisati: a meno che non siate pronti a novità molto particolari, state alla larga! **NG**

Petshop of Horrors © Mari Akino/Polygram /TBS Madhouse

Holly e Benji, due fuoriclasse vol.1
1983, sport, 115 min, DVD, euro 21,50, Yamato video
Il mercato DVD degli anime giapponesi inizia evidentemente a prendere piede anche nella nostra penisola, e un po' tutte le case che si occupano di animazione stanno rieditando questo o quel titolo su formato digitale. La Yamato video ci propone la lunghissima serie di **Holly e Benji, i due fuoriclasse** a cinque episodi alla volta. L'edizione è quella televisiva: quindi i nomi sono quelli a cui Mediaset ci ha abituato. Per quanto riguarda il lato tecnico, nulla da ridire: tipiche animazioni delle serie TV anni '80 per una serie sportiva nata dal più popolare manga calcistico, **Capitan Tsubasa**, noto ormai anche ai non cultori di produzioni giapponesi. L'edizione italiana, pur presentandosi con un prezzo abbastanza accessibile, lascia purtroppo un po' a desiderare per alcuni versi, fra cui la mancanza dei sottotitoli che rende difficile la visione a chi vuole seguire la storia ascoltandola in lingua originale. Nonostante tutto, però, questa iniziativa merita: mentre altre ditte portano in edicola **Holly e Benji** in VHS a un paio di episodi alla volta, Yamato permette ai veri cultori di collezionare questo intramontabile anime su un supporto ben più stabile del nastro magnetico e, soprattutto, con minor spreco di spazio. **NG**

Osmosis Jones
Usa 2001, commedia, 95 min., DVD, euro 23,19, Warner HV
Frank (Bill Murray) tratta malissimo il proprio corpo, mangia schifezze in continuazione, è carente d'igiene e non fa movimento da anni. Questo stile sta minando la sua salute. Ad accelerare la velocità del disfacimento totale ci pensa un virus, che penetra in

Osmosis Jones © Warner Bros

Frank attraverso l'ingestione di cibo infetto. Sorpresa: l'interno del suo corpo è rappresentato interamente a cartoni animati, come se si trattasse di una gigantesca metropoli con tanto di sindaco corrotto, mafia, polizia, traffico, quartieri alti, sobborghi e problemi d'inquinamento. Il letale virus Thrax ("Confronto a me Ebola è una manciata di forfora!") dissemina la sua pestilenza fingendosi un semplice raffreddore, e porta la Città di Frank sull'orlo della distruzione. Fortunatamente il globulo bianco "Ozzy" Jones, un poliziotto pieno di buona volontà ma sfortunato, scopre gli strani movimenti dell'intruso, e riesce a rintracciarlo con l'aiuto dell'inviato speciale Drix, giunto nel corpo attraverso una pastiglia per il mal di gola. Ricco di invenzioni scenografiche strabilianti, **Osmosis Jones** è una commedia che miscela con grande abilità azione, umorismo e thriller grazie alla direzione dei fratelli Farrelly (*Tutti pazzi per Mary*), che si destreggiano portando avanti la storia parallelamente all'interno e all'esterno del corpo di Frank, ovvero alternando cartoni animati e attori in carne e ossa, poliziesco e dramma ospedaliero, commedia d'azione e umorismo demenziale. Nella versione in DVD, una valanga di contenuti extra presentati in maniera divertente e 'goliardica' rendono giustizia a un film distribuito malissimo nelle sale italiane, e che avrebbe meritato molta ma molta più attenzione da parte di tutti. **AB**

Ranma 1/2 © Shogakukan/Fuji TV - Kitty Films

Ranma - the animated series vol.1
1988, commedia, 175 min, DVD, €30,00, Dynamic italia

La storia di **Ranma** la conoscono tutti, anche chi non è propriamente un appassionato di animazione giapponese. Per una serie così conosciuta era logico aspettarsi prima o poi un'edizione in DVD, e ci pensa proprio Dynamic italia, che già ci ha deliziato con l'edizione in videocassetta. Il supporto digitale non può che giovare a una serie che, in quanto ad animazione e trama, fa concorrenza alle produzioni giapponesi odierne. Partendo da ciò che è stato fatto in nell'edizione in DVD giapponese, anche quella italiana presenta l'audio in stereo e il video rimasterizzato in digitale. Qualche appunto da fare, però, c'è: mancano completamente i sottotitoli, tranne che per i cartelli, e questo può essere svantaggioso per chi volesse seguire la serie in lingua originale. In ultimo, il prezzo: sette episodi per ogni disco sono tanti, è vero, ma trattandosi di una serie così popolare, lunga e, soprattutto, di una riedizione, forse sarebbe stato auspicabile un prezzo leggermente più contenuto. **NG**

Top of the Web

Continuate a votare inviando una mail a **info@kappanet.it**, segnalateci nuove url da promuovere su queste pagine, e allegate brevi articoli di presentazione sui vostri siti. La famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1) **http://go.to/souryo**
2) **www.manga.it**
3) **http://jump.to/shoujomanga**
4) **www.comicsplanet.com**
5) **http://guide.supereva.it/anime_e_manga/index.shtml**
6) **http://www.mangaworld.it**
7) **http://flowerhentai.supereva.it**
8) **www.stanza101.com**
9) **http://www.wangazine.it**
10) **www.regnodelleanime.com**

Altri siti da votare:

http://animefriend.com/katyproject/
http://ccsitalian.cjb.net
http://digilander.iol.it/giggsy/
http://digilander.iol.it/kykimi/
http://digilander.iol.it/mangamvp
http://digilander.iol.it/shojo
http://digilander.iol.it/yukito
http://goforitsite.supereva.it
http://jameswong.com/ykproject/core.html
http://jlesson.cjb.net
http://members.xoom.it/encirobot/index.html
http://nonsolomanga.supereva.it
http://panchi.da.ru
http://portalemanga.too.it
http://utenti.tripod.it/anime_manga/index-2.html
http://utenti.tripod.it/bmaxi
http://utenti.tripod.it/SailorSaturn/
http://utenti.tripod.it/vision_escaflowne/
http://www.akadot.com/
http://www.animeindvd.it
http://www.animeye.it
http://www.anipike.com/
http://www.geocities.com/Tokyo/1552/zm_info.htm
http://www.mangaart.com/
http://www.perfect-trip.it/
http://www.portalemanga.supereva.it
http://www.rorschachonline.it
http://www.s2m3.cjb.net
http://www.tiphares.it
web.tiscali.it/trigunvash
www.drivemagazine.net
http://www.mangaitalia.it/community/sindie/mazworld.htm
www.digilander.iol.it/tuttopuroresu

Se volete acquistare materiale originale e tutte le novità Kappa Edizioni entrate infine a visitare:
www.hunter.it

E non dimenticatevi del nostro:
www.starcomics.com

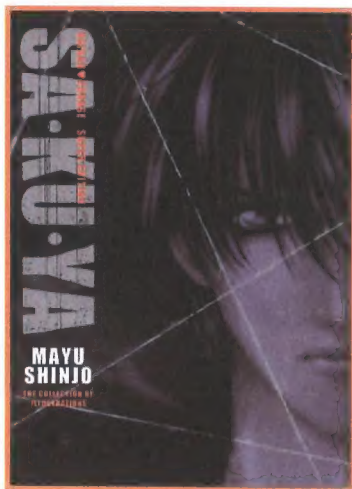
X first contact
Kadokawa, 96 pagine, yen 980

Che **X**, manga delle instancabili autrici chiamate Clamp, presto o tardi avrebbe goduto di una sua serie televisiva, si vociferava ormai da anni, e in occasione di questa tanto attesa opera animata la Kadokawa ha messo sul mercato un piccolo ma pregevole *animebook* interamente dedicato a questo cartone trasmesso dal canale satellitare Wowow. Il libro si apre con una serie di splendide immagini pubblicitarie create apposta per il mensile "Newtype" dall'illustratore Hisashi Abe. Il secondo capitolo è dedicato ai personaggi, che sono veramente tanti. Il terzo capitolo introduce la storia dell'OAV che ha preceduto il lancio della serie animata e di cui è in effetti il *prequel*. Sempre in questa sezione viene narrata la trama della serie TV fino al ventesimo episodio, riportando anche i testi della sigla iniziale e di quella finale ed elencando i vari gadget che sono stati realizzati per il lancio del cartone. Gli ultimi capitoli sono dedicati al cast dei doppiatori, a un'intervista allo staff che ha realizzato l'anime e al *background* nel quale agiscono i personaggi. Dulcis in fundo, allegata al libro c'è una delle card speciali che compongono una raccolta, in vendita da poco sul mercato nipponico. Imperdibile sul serio! **NG**

Chiho Saito
ANASTASIA CLUB vol.1
Shogakukan, 192 pagine, yen 390

Chiho Saito ha da sempre affascinato i suoi lettori con *shojo* fuori dal comune che, partendo da un intreccio classico, si sviluppano in maniera assai imprevedibile e dai finali in cui il lieto fine non è la regola, bensì l'eccezione. E anche con la sua ultima fatica, **Anastasia Club**, sembra voler continuare a stupire il pubblico. Questa volta l'input della storia è il furto dell'emblema della famiglia degli zar russi Romanoff, ma l'intera vicenda non è ambientata, come è facile pensare, nella Russia dei Romanoff, bensì nel Giappone odierno. La storia, di cui è da poco uscito il primo volume in patria, si preannuncia ricca di colpi di scena. Impossibile non notare come in questa nuova opera il tratto di Chiho Saito sia diventato meno caratteristico, per cui non resta che sperare che questa brava autrice non cada nell'anonimato come altre sue illustri colleghe hanno già fatto in passato. **NG**

Mayu Shinjo
Sa-ku-ya - Kaikan Phrase Super Edition
Shogakukan, 82 pagine, Yen 1700

Acclamatissimo in patria, questo **Kaikan Phrase** ('Frase pericolosa') della semi-esordiente Mayu Shinjo. L'ultima pubblicazione relativa all'omonimo manga risale al dicembre del 2000, ed è questo splendido libro di illustrazioni a tutta pagina che – come un moderno Ai shite Knight, solo molto più piccante – riprende i protagonisti della storia d'amore fra l'ingenua Aine e lo spregiudicato Sakuya, leader della *visual band* Lucifer. Il libro, oltre alle stupende illustrazioni che prediligono i colori nero, rosa shocking e argento, presenta al suo interno quattro cartoline raffiguranti il tenebroso Sakuya, e un doppio poster *double face* che da un lato vede ancora Sakuya come protagonista, mentre sul retro mostra i ritratti degli altri quattro componenti dei Lucifer. Completano l'illustration book un calendario del 2001 che raffigura per l'ennesima volta Sakuya e un'intervista ai 'veri' Lucifer e alla graziosa Mayu Shinjo. **NG**

Masakazu Katsura e Sukehiro Tomita
I"s: il romanzo
Kappa Edizioni, 192 pagine, € 9,30

Seto Ichitaka è un ragazzo timido che non riesce a dichiarare il suo amore alla graziosa Iori. Quando andava alle elementari è stato rifiutato da una bambina, e da quel giorno non ha più avuto il coraggio di svelare i suoi sentimenti a un'altra persona. Ma la vita riserva strane sorprese...
– Puoi venire al parco giochi questa sera alle otto? –
A questa richiesta di Iori, la mente di Ichitaka prese il volo, in preda a mille fantasie. La sua Iori. Era dalla prima liceo che gli piaceva. Che il suo amore segreto sia oggi ricambiato? E invece si mette in mezzo un pericoloso rivale, Isao Kaneko. Dice di essere speciale, solo perché i suoi genitori e quelli di Iori sono amici. E chi sarebbe la ragazza che appare improvvisamente in camera di Ichitaka in reggiseno e mutandine? Forse una delle sue fantasie erotiche? Equivoci, rossori innocenti e batticuori si susseguono senza sosta in un'incredibile soap scolastica.
Masakazu Katsura è nato nel 1962 nella provincia di Fukui. Ha al suo attivo popolari manga, come **Wingman**, **Video Girl Ai** e **Shadow Lady**, tutti pubblicati in Italia dalle Edizioni Star Comics. Il suo più recente manga **I"s** rivive attraverso un emozionante romanzo riccamente illustrato, disponibile per Kappa Edizioni solo in libreria. Scrive sul soggetto di Katsura l'eccellente Sukehiro Tomita, classe

1948, autore dei romanzi di *Gall Force*, *Macross 7* e *Shadow Lady*, ma anche dei testi per il fumetto *Wedding Peach*, e di diverse sceneggiature per serie di successo come *Akachan to boku* e **Yu Yu**

Hakusho. **K**

Hirohiko Araki, Mayori Sekejima e Hiroshi Yamaguchi

Le bizzarre avventure di JoJo: il romanzo

Kappa Edizioni, 192 pagine, € 9,30

Jotaro Kujo è dotato di un particolarissimo potere chiamato stand, in grado di proiettare un alter ego di nome Star Platinum dalla velocità e forza fisica incomparabili. Per salvare la madre affronta un pericoloso viaggio attraverso l'Asia, diretto al Cairo, dove dovrà affrontare l'eterno nemico di famiglia, Dio Brando, dotato del potere stand di fermare il tempo. Ma i sicari degli Arcani Maggiori lo tallonano da vicino, ritardando il suo cammino e quello del multietnico gruppo di compagni di ventura: il francese Polnareff, il giapponese Kakyoin, l'arabo Abdul e Joseph Joestar, americano. L'avventura è dunque ambientata durante la 'terza serie' dell'omonimo manga, ma non racconta nessuna storia già letta, non costituisce un *sequel* e non è nemmeno un *prequel*: potremmo definirlo un 'inquel', dato che le due avventure qui vissute dal gruppo di moderni avventurieri si situano *all'interno* della terza serie stessa. Gli stand da affrontare sono completamente nuovi, letali e soprattutto estremamente bizzarri, nella tradizione arakiana, e si estendono oltre la cerchia dei noti Arcani Maggiori. Riusciranno JoJo e compagni a sopravvivere alle insidie del deserto contro Ani (The Genesis of Universe), Absolom (Satanic Coupler) e Mikaru (Dark Mirage)? **K**

NOTA 1:
I volumi originali giapponesi recensiti in queste pagine sono disponibili presso **Hunter** (home page: **www.hunter.it** e mail: **info@hunter.it** tel.: 051-353023).

NOTA 2:
Gli editori librari di manga e affini possono veder recensite le loro pubblicazioni inviando le copie presso **Kappa Srl**, via S. Felice 13, 40122 Bologna.

Majin Devil
© Oh! Great 2001

paperView

L'estate impazza, e per tener duro nelle ore pomeridiane meglio ripararsi all'ombra con una bibita e un bel manga, possibilmente Star Comics. Ancora non si sono spenti gli echi per le due recenti 'hit', costituite dalla prima edizione ufficiale di **Love me Knight – Kiss me Licia** e dalla nuova edizione di **Dragon Ball**, che per l'occasione si sdoppia per apparire in contemporanea, e con due vesti diverse, sia in edicola sia in libreria, e i festeggiamenti proseguono per il ritorno di due amatissimi (anche se da una ristretta cerchia di veri intenditori) di **Trinetra** e **Jiraishin**. Il primo prosegue semestralmente (prossimo appuntamento a dicembre), mentre il secondo inizia ad apparire con maggiore frequenza su **Turn Over**, una volta ogni quattro mesi.
E questo mese? Gli amanti dell'occulto e dell'orrore avranno di che rabbrividire sotto il sole cocente, poiché è la volta del **Perfect File** di **Yu degli Spettri**, il primo volume della mini-enciclopedia relativa alla serie TV di questo seguitissimo manga: in questo numero, le schede dei personaggi e il resoconto delle battaglie affrontate da Yusuke e i suoi amici. Ad affiancarlo, il tenebroso **Majin – Devil**, miniserie in due parti realizzata dal bravissimo Ogure Ito, meglio noto con lo pseudonimo di **Oh, Great!**, che sforna una storia demoniaca in perfetto stile nagaiano. Torna poi l'appuntamento annuale in contemporanea col Giappone di **Kurogane**, giunto al quinto volume: dopo il clamoroso successo di **Fuguruma Memories** su **Kappa Magazine**, il "Pinocchio" samurai di Kei Tome torna silenzioso e letale, con la sua affilatissima (e fidatissima) spada parlante, Jintetsu,ad attraversare un Giappone invaso da malviventi e giocatori d'azzardo. Le testate 'a rotazione' ci presentano invece questo mese il ventisettesimo volume di **Mikami Agenzia Acchiappafantasmi** (su **Turn Over** 28) e il dodicesimo di **Mars** (su **Amici** 58).
Ma i fan di **Fuyumi Soryo** avranno una nuova bella sorpresa, il prossimo mese, perché proprio sulle pagine di questa rivista arriverà **Il pesce arcobaleno**, ovvero l'autobiografia a fumetti 'non ufficiale' in cui l'autrice ci racconta come una bambina un po' particolare decida di intraprendere la via del disegno, seguendola nelle varie fasi della sua vita, fino all'età adulta. E, per concludere in bellezza, sempre su **Kappa Magazine** 122 il dossier su **Noboru Rokuda** completo di intervista, in cui l'autore di **F – Motori in Pista** e **Dash Kappei – Gigi la Trottola** risponde anche alle domande dei lettori di **Mitico**! Be', cosa dire se non... "mitico"?! **KB**

Salve a tutta la cetriolanza post-mondialica italiana. Mentre scrivo queste righe non ho la minima idea di chi abbia vinto il mondiale, perché le partite sono appena iniziate, per cui lo chiedo a voi che vivete nel futuro: chi ha vinto? Ah, sì? Ma guarda, non l'avrei mai detto. Adesso che lo so, posso fare le scommesse e vincerle. Comunque sia, cari miei, la febbre calcistica ha definitivamente catturato il Giappone anche dal punto di vista dei manga. Si va dalla celeberrima nuova serie di **Captain Tsubasa Road to 2002** all'ultimo successo **Whistle**, dal selvaggio e ovoidale **Libero no Takeda** alle biografie a fumetti dei più famigerati calciatori del mondo, per arrivare a **Number 10** e infine a **Fantasista**. Quest'ultimo, col sottotitolo *italiano* **Giorni vissuti nel calcio**, che Michiteru Kusaba sdisegnazza per "Shonen Sunday" della Shogakukan, racconta nientemeno che la storia di Marco (non quello 'dagli Appennini alle Ande') che entra nel Milan e si fa largo a suon di calci nel duro ambiente sportivo. I calci, ovviamente, vanno al pallone. E' parecchio strano vedere un manga sul calcio tutto ambientato in Italia, ma Kusaba, sulle orme di Hirohiko Araki, pare essersi documentato a dovere, e ci mostra spesso belle vedute di Milano lasciando tutti i cartelli e le scritte in italiano ("refettorio", "centro sportivo Milanello", ecc...) con i sottotitoli in giapponese. Mo brév! Tra parentesi, parlando sempre di Shogakukan, alcuni degli autori più noti in forze a essa stanno continuando a sfornare delizie prelibate. Già da qualche tempo Masami "**Patlabor**" Yuki è infatti al lavoro sul rilassante **Pangea no Musume Kunie**, manga marittimo che l'autore autodefinisce un *tropical fantasy*, ambientato su belle isolette con palmizi vari, ragazzine abbronzate dalle origini misteriose, e caverne dove sono sopravvissuti animali di varie ere della preistoria. Ma Yuki non è l'unico, perché è tornato alla carica anche Takashi "**Mikami**" Shiina col nuovissimo **Ichiban Yu no Kanata**, che sancisce (oh, che bella parola colta! Aspetta che la ridico, così faccio bella figura: *sancisce*) il ritorno della *space comedy* alla **Lamù**: si tratta infatti di alieni che precipitano sulla terra per mettere a soqquadro (questa non è colta, ma mi è sempre piaciuta perché ha due Q: una parola *outsider*!) la vita di un tizio che fino a poco tempo prima amava farsi i razzi suoi. Quando poi gli alieni ti precipitano letteralmente in testa nei bagni pubblici (nel senso di 'vasca con l'acqua calda', non nel senso di 'pisciatoio'), la cosa risulta ulteriormente seccante. O no? Be', a me seccherebbe. In quel caso, basta tornare nella vasca, e si torna subito umidi. Ahr ahr ahr! Passiamo alle novità di mamma Kodansha, che quest'anno ci stupisce in continuazione con fragorosi effetti speciali. Prima di tutto ristampa il manga classico di **Bem**, che ormai si era perso nei meandri delle librerie dell'usato, poi riparte a sorpresa su "Afternoon" con la nuova serie di **Genzo – Storia d'orrore e di burattini**, che si era conclusa qualche tempo fa con la promessa di un eventuale seguito. Be', eccolo qua, un po' a testimoniare il fatto che forse stavolta è vero che darà una conclusione a **Trinetra** per impegnarsi nella nuova serie mensile. Grandi manovre, dunque. Se Yuzo Takada

Dead Heads © Tsutomu Nihei

Genzo Hitogata Kiwa © Yuzo Takada/Kodansha

Shonen Sunday © Shogakukan

Apartment no Kagi Aitemasu © Akemi Matsunae

passa da "Young" ad "Afternoon", Tsutomu Nihei realizza una nuova storia breve per l'edizione stagionale di quest'ultima, "Season" appunto, dall'inquietante titolo **Dead Heads** per un totale di appena 42 pagine, che presto leggerete anche su questa rivista. A proposito di Nihei, se volete andare a dare un'occhiata al suo sito www.blamenet.com dovreste già trovare (voi che siete nel futuro) l'animazione web di **Blame**, tanto per rabbrividire ulteriormente con le sue atmosfere fantahorror. A parte ciò, sempre parlando di impasti e re-impasti, pare proseguire il trend secondo cui autrici di shojo manga migrano verso la rivista "Morning", come ha già fatto Fuyumi Soryo: adesso è la volta di Akemi Matsunae, già nota alle lettrici di Kodansha e Shueisha su riviste come "Bouquet" e "Kiss", che si rivolge ora a un pubblico maschile adulto con **Apartment no Kagi Aitemasu**. Evidentemente le autrici giapponesi si sono giustamente rotte le spatapàngole di continuare a disegnare storielline sdolcinate e piene di motivi floreali, e così iniziano a imporsi sulle redazioni delle case editrici per poter dare vita finalmente a storie che le coinvolgono molto più direttamente. Non appena Riyoko Ikeda avrà superato la fase che la sta attualmente portando nei teatri a cantare lirica (e ci tengo a dirvi che questa NON me la sono inventata!), visto il recente trend speriamo di vederla presto all'opera con qualcosa sul genere di **Sanctuary** (questa, invece, me la sono inventata). E ora, un po' di amenità varie. Per **Otaku 100%** abbiamo **Valentina Dongarrà** ed **Elisa Picuno**, che interpretano rispettivamente Azumi Yamada e Chizuru Yoshida di **Hen**. Vi do un bel 200% perché vi presentate in coppia e coi costumi veramente identici, come esigono le uniformi scolastiche nipponzole, e anche perché – come mi fanno notare – le striscioline dei fiocchi biancazzurri sono state dipinte a mano. Certo, avreste potuto ottenere un voto più alto interpretando una delle pin up di copertina del manga, ma così va bene comunque, va'! La **Miss Kappa** di questo mese è invece una *bizzarra* signorina arrivata da qualche mese in Italia, che ci mostra un nuovo modo di intendere l'ora d'aria, visto che deve vivere le sue avventure *stand*osene chiusa in carcere. Voi la riconoscete? Io no. E allora, come concludere in bellezza? Con l'ennesimo annuncio di una trasposizione in film 'dal vivo' di un manga. Per cui, dopo le recenti rivelazioni riguardanti **Astroboy**, **Appleseed**, **Dragon Ball** e **GTO**, questo mese tocca ad Akira. Tra parentesi, è in programmazione sulle reti musicali il video di una squinzia post-Britney/ante-Shakira di cui non ricordo (e non voglio ricordare!) il nome, che cavalca una moto in CG molto ma molto simile a quelle del manga di Otomo. Che sia un caso, o qualcuno – tomo tomo, cacchio cacchio – ha iniziato a sperimentare gli effetti speciali? Eh, sì, non si scappa: ormai ci sono più film tratti da videogiochi e fumetti che non da libri o sceneggiature originali. Se sia un bene o un male, lo lascio decidere a voi.

Il vostro amletico Kappa

Ichiban Yu no Kanata © Takashi Shiina/Shogakukan

Otaku 100%

missKappa

Ryugetsusho: tutta la verità

A volte nei fumetti incontriamo personaggi storici realmente esistiti, come Maria Antonietta in *Lady Oscar*, per esempio. Ma se in questo caso per voi è facile individuarli perché ne avete studiato le vicende sui libri di storia, sarà sicuramente più difficile riconoscere quelli giapponesi. Nel fumetto di Ryoichi Ikegami intitolato **Ryugetsusho** pubblicato di tanto in tanto su **Kappa Magazine** ce ne sono alcuni leggendari come Soshi Okita del Shinsen gumi. La storia è ambientata alla fine del periodo Edo (1600 – 1868), che si chiama oggi in generale Epoca Bakumatsu, un momento davvero drammatico. Prima di parlare nello specifico dei personaggi, è necessario spiegare il momento storico abbastanza dettagliatamente ma in breve, cosa che non sarà facile perché si tratta di qualcosa di abbastanza complicato.

Il periodo è relativo alla conclusione dell'epoca di samurai, dopo la quale vi fu il Meiji Ishin, ovvero la Rivoluzione Meiji, e successivamente i samurai con *kimono* e *katana* scomparirono. La parola *bakumatsu* significa 'fine del *Bakufu*', che in poche parole è un governo di *samurai*. Il capo dei feudatari era lo *shogun*, che nel periodo Edo apparteneva sempre alla famiglia

Tokugawa. Dopo il dominio di circa duecento anni, il Bakufu stava per perdere il suo potere perché il sistema feudale stava diventando obsoleto. I feudatari erano ormai qualcosa di simile a impiegati statali, e non tutti erano in grado di ottenere il rispetto dei *samurai* inferiori e del popolo.

A proposito del Giappone di allora, spesso era considerato 'chiuso' agli stranieri, ma forse non era proprio così. Anche se era obbligatorio per gli stranieri rimanere in una certa zona od ottenere un permesso per circolare nel paese (come succede oggi in Italia), potevano approdare presso alcuni porti come Nagasaki, Kobe e Yokohama, soprattutto commercianti olandesi. Tramite loro arrivavano anche libri, strumenti, tecniche di lavorazione e altre cose di provenienza europea. Inoltre il Giappone aveva anche rapporti con Corea e Tailandia, e i medici studiavano la medicina europea tramite i libri tradotti. Le armi da fuoco come i fucili, invece, arrivarono dal Portogallo nel sedicesimo secolo. C'erano molti che si interessavano all'estero, ma per uscire dal Giappone (o spesso, anche solo per uscire dal proprio paese!) ci voleva un permesso ufficiale.

Allo stesso tempo, esisteva una scuola di pensiero che riteneva che il Giappone fosse un paese sacro di *kami* (spesso tradotto come 'dio', ma come abbiamo visto nei mesi precedenti il termine non è preciso). Per chi seguiva questa linea di pensiero, gli stranieri erano impuri, e quindi non dovevano entrare in Giappone. Mentre l'interesse e l'odio nei confronti dell'estero coesistevano a fatica in Giappone, arrivarono gli americani. Nel 1853 una nave americana giunse al porto di Yokohama, e il comandante Perry chiese di aprire il paese agli stranieri minacciando il Bakufu coi cannoni. È facile immaginare quanto gli abitanti del Giappone si spaventarono, e così si diffuse il panico. L'evento provocò una dura polemica sulla politica che il paese avrebbe dovuto adottare da quel momento in poi: apertura completa ai paesi stranieri, o chiusura totale con rischio di ripercussioni militari? La posizione del Bakufu, ormai ridotto a poco più di un sistema burocratico, era tutt'altro che decisa. Chi conosceva gli altri paesi e la situazione internazionale consigliava di aprire e modernizzare il Giappone, mentre i samurai 'tradizionali' volevano battersi contro gli stranieri. Per via di questa situazione precaria, il popolo ignorante non poté far altro che dispe-

rarsi e restare col fiato sospeso, tranne alcuni che colsero l'occasione per realizzare il proprio sogno di diventare i *samurai* sfruttando il momento, e quelli che non vedevano l'ora di scoprire cosa vi fosse al di là del mare. Questa situazione accese un fuoco nel cuore delle persone che avevano volontà, passione o ambizione. "Ora dobbiamo fare qualcosa!", era il motto: questa fermezza potrebbe essere considerata come l'anima stessa del *samurai*, anche se fra chi l'adottava c'era molta gente che non lo era ufficialmente.
A parte la posizione sociale, i più determinati cominciarono a muoversi per salvare il loro paese in difficoltà, a seconda del proprio orientamento nei confronti degli stranieri (come dicevamo prima), ma suddivisi in due ulteriori

sottocategorie: quelli che sostenevano il vecchio Bakufu e quelli che volevano costruire un nuovo governo. La confusione, però, era generata dal fatto che gli schieramenti non erano delineati con grande precisione e, anzi, spesso si compenetravano. Per esempio chi faceva parte del Bakufu poteva essere o favorevole o contrario all'apertura del paese, e le stesse alternative le aveva anche chi era pronto alla rivolta: Bakufu esterofili, Bakufu xenofobi, rivoltosi esterofili e rivoltosi xenofobi resero pertanto la situazione politica piuttosto instabile.
Ma il mondo stava cambiando velocemente. Quando intuirono che i vicini paesi asiatici erano ormai occupati dal potere occidentale, i giapponesi capirono di dover aprire il loro paese agli stranieri in modo da potersi modernizzare per evitare di essere occupati e spartiti fra i paesi occidentali. A questo pensiero giunsero prima o poi praticamente tutti, ma alcuni non vollero riconoscerlo. Il disonore sarebbe caduto sui *samurai* che avevano dato la loro parola: tradire era un atto disgustoso e vergognoso, indipendentemente da tutto il contorno. Chi sosteneva il Bakufu, cioè quelli che preferivano 'appartenere al passato', scelsero di combattere e morire, proprio come quelli

che cercavano di ottenere un futuro diverso.
In questo periodo ebbero luogo tanti episodi tristi ed eroici. I giovani *samurai* che morirono per la loro passione, mantenendo la parola data, sono amati e rispettati anche oggi, indipendentemente dalle loro idee e orientamenti politici. Fra loro c'è Soshi Okita, membro di una guarnigione chiamata Shinsen gumi originaria di Kyoto appartenente al Bakufu, i cui capi erano i leggendari Isami Kondo e Toshizo Hijikata. Ma ne parleremo più dettagliatamente il mese prossimo.

Keiko Ichiguchi

Keiko Ichiguchi (nata a Osaka, Giappone, il 19 dicembre 1966) vive e lavora a Bologna.
Ha debuttato nel mondo dei manga nel 1988. Con lo pseudonimo di Keiko Sakisaka ha lavorato per la rivista mensile "Bessatsu Shojo Comic" pubblicando i volumi monografici **Lucia** (1990), **Otometachi no Sanka** ('Inno per le ragazze', 1991) e **Me o Aketa Mamade** ('Con gli occhi aperti', 1991). In quegli anni ha scritto inoltre articoli su esperienze di viaggio per la rivista "Palet", e diverse sceneggiature per programmi radiofonici.
Nel 1995 ha realizzato per le Edizioni Star Comics il libro di racconti **Oltre la Porta**, mentre nel 1997 ha iniziato una collaborazione con la casa editrice giapponese Kodansha che ha visto la nascita delle storie **1943** e **America**, quest'ultima raccolta in volume nel 1998, e pubblicata anche in Italia nel 1999 dalle Edizioni Star Comics.
Per Kappa Edizioni ha pubblicato i libri a fumetti **La vista sul cortile** (1999), **Due2** (2000), **Blue** (2001) e **Con gli Occhi Aperti** (2002). Attualmente collabora con la rivista "Mondo Naif" firmando in esclusiva **Peach!**, la sua nuova serie completamente ambientata in Italia.

di Andrea Renzoni

THE BIG O

CAST IN THE NAME OF GOD

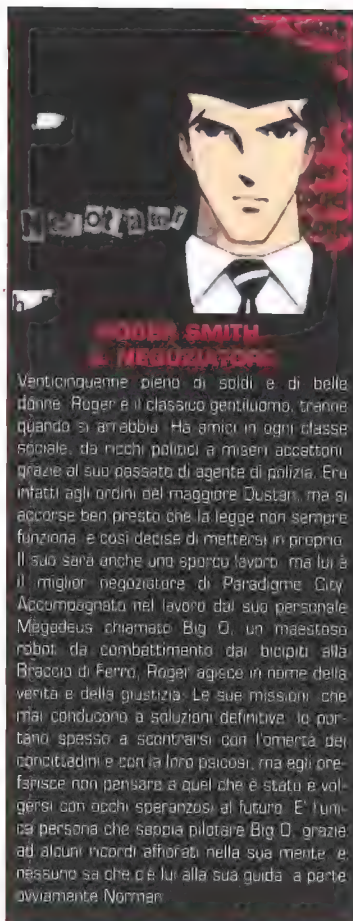
Una città futuristica decisamente gotica... Una fitta rete di criminali organizzati... Un giovane e prestante miliardario dalla doppia identità, che guida una velocissima auto nera e che dalla sua enorme villa, in cui vive col fedele maggiordomo, veglia sui concittadini in nome della pace e della giustizia... No, non stiamo parlando di *Batman*, ma di **The Big O**, un anime giapponese che mescola in un cocktail esplosivo i 'detective comics' americani degli Anni '50 con i vecchi anime robotici del Sol Levante.

Composta da soli tredici episodi, questa serie televisiva targata Sunrise è stata trasmessa in Giappone sul canale via cavo WOWOW dal 13 ottobre 1999 al 19 gennaio 2000, e parallelamente ha generato il manga firmato dal duo Yadate/Ariga. Attualmente sta godendo di una certa fama internazionale, grazie soprattutto alla messa in onda della serie TV sul Cartoon Network statunitense.

UTOPIA

La città in cui si svolge la vicenda è Paradigme City, dai maestosi palazzi e costruita all'interno di gigantesche cupole chiamate Dome. Il sole non brilla mai, e tutto è avvolto da una tetra foschia; non esiste vegetazione, e anche la fauna è scarsa. La vita non è molto diversa da quella delle nostre grandi metropoli: agli sfavillanti quartieri di lusso del centro seguono, man mano che ci si avvicina alla periferia, i malfamati quartieri poveri, in cui persino l'energia elettrica arriva a stento. Ma c'è qualcosa, in questo luogo, che accomuna tutti i suoi abitanti, una terribile tragedia che tutti quanti hanno vissuto...

Quarant'anni or sono, a seguito di un certo misterioso 'Incidente' le persone hanno perduto il ricordo di tutto ciò che esisteva prima. Hanno perso completamente la loro tecnologia, la loro storia, il loro passato, i loro legami affettivi, e all'interno di queste cupole hanno fondato una società basata su un nuovo ordine, una società, appunto, paradigmatica. Tutti vivono ossessionati dalla paura di non ricordare, o forse di ricordare proprio le cause e le conseguenze dell'Incidente, di cui non si sa nulla tranne il fatto che sia avvenuto. Non si è persa tuttavia una certa forma di memoria collettiva evolutiva: tutti sanno cosa sono, a cosa servono e come si usano l'economia, la politica, l'energia, e nessuno ha perso la capacità di comunicare. In più, a volte capita che a poco a poco, dall'inconscio più profondo, certi ricordi comincino a farsi sempre più chiari, e alcune persone posseggono addirittura ricordi acquisiti non si sa in quale maniera. E' questo il caso del protagonista della storia, Roger Smith. Tipico 'man in black' venticinquenne, miliardario e dongiovanni, che dopo una breve carriera nella polizia locale decide di mettersi in proprio, convinto che la legge non sia uguale per tutti. E così diventa un 'negoziatore': assoldato per risolvere quei casi che necessitano di un aiuto più drastico di quanto consentirebbe la legalità, deciso a debel-

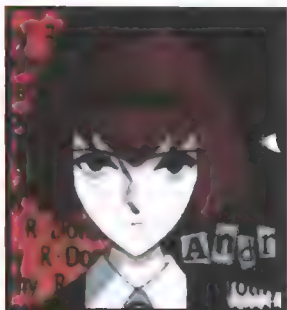
ROGER SMITH IL NEGOZIATORE

Venticinquenne pieno di soldi e di belle donne, Roger è il classico gentiluomo, tranne quando si arrabbia. Ha amici in ogni classe sociale, da ricchi politici a miseri accattoni, grazie al suo passato di agente di polizia. Era infatti agli ordini del maggiore Dustan, ma si accorse ben presto che la legge non sempre funziona, e così decise di mettersi in proprio. Il suo sarà anche uno sporco lavoro, ma lui è il miglior negoziatore di Paradigme City. Accompagnato nel lavoro dal suo personale Megadeus chiamato Big O, un maestoso robot da combattimento dai bicipiti alla Braccio di Ferro, Roger agisce in nome della verità e della giustizia. Le sue missioni, che mai conducono a soluzioni definitive, lo portano spesso a scontrarsi con l'omertà dei concittadini e con la loro psicosi, ma egli preferisce non pensare a quel che è stato e volgersi con occhi speranzosi al futuro. E' l'unica persona che sappia pilotare Big O, grazie ad alcuni ricordi affiorati nella sua mente, e nessuno sa che c'è lui alla sua guida, a parte ovviamente Norman.

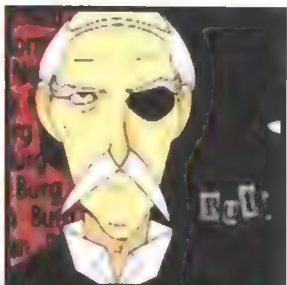
Megadeus Kenstant in azione.

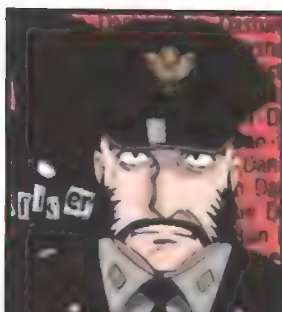
lare il crimine con ogni mezzo. E di mezzi ne ha a sufficienza, uno in particolare: in una caverna sotterranea, Roger custodisce gelosamente il gigantesco Big O, un misterioso robot da combattimento di classe Megadeus, attrezzato con ogni sorta di dispositivo d'attacco. Roger si trova sempre a dover affrontare in combattimento nemici che per gli scopi più subdoli si servono di queste potenti macchine: la loro origine è ignota, ma la loro tecnologia così avanzata le lega in qualche modo all'oscuro e dimenticato passato di Paradigme City...

INCIPIT

Il primo episodio della serie TV si apre con Roger che si reca in un hangar per riscattare Dorothy, la figlia dell'industriale Miguel Solderno, rapita dalla famiglia malavitosa dei Beck. Lo scambio viene effettuato senza problemi, ma Solderno, arrivato sul posto, dice a Roger che quella non è sua figlia, bensì un androide. Una volta a casa, Dorothy insiste affinché Roger si assuma il compito di proteggerla, ma lui non ha alcun'intenzione da farle da guardia del corpo. La visita dell'amico Dastun tuttavia crea un po' di sconcerto: egli rivela a Roger che Solderno non ha alcuna figlia! Roger si reca immediatamente dall'industriale pretendendo delle spiegazioni, seguito da Dorothy che lo obbliga a portarla con lui. Arrivati sul posto, i due fanno appena in tempo a trovarlo moribondo a seguito di quella che sembra essere stata una rapina: "Non l'avevo fatta per gente del genere..." sussurra Solderno. Poi, riferendosi all'androide col nome di Dorothy-2, esala l'ultimo respiro. Intanto in città un enorme robot con sembianze femminili sta svuotando le casseforti delle banche cittadine; la macchina, guidata da Beck Gold che mira ad appropriarsi delle memorie in esse custodite, ha il nome di Dorothy-1 ed è la 'figlia' di cui parlava Solderno. Al

Il misterioso Megatrio che compare verso la fine della storia, esempio di ottimo design Anni '80.

R. DOROTHY WAYNEWRIGHT - ANDROIDE

Dalle sembianze di una teenager Dorothy è una creazione del dottor Timothy Waynewright, che voleva colmare il vuoto lasciato dalla morte di sua figlia nell'incidente. Per sua scelta decide di impiantarsi a casa di Roger, di cui detesta il manierismo e le abitudini, ma riconosce che le sue abilità sono tali da garantirle una certa sicurezza, e si mette al suo servizio per saldare il debito di gratitudine. Dorthy è dotata di intelligenza artificiale ed è sempre fredda e distaccata, anche se ogni tanto affiorano in lei barlumi di umanità. E' il prodotto di una tecnologia troppo avanzata per Paradigme City, probabilmente precedente all'incidente.

NORMAN BURG, IL MAGGIORDOMO

E' il fidato e impassibile maggiordomo di Roger. Adempie sempre in maniera impeccabile ai suoi compiti, e se vede Roger in pericolo lo protegge con una sorprendente ferocia. Si occupa della gestione della casa e ha memoria di come si riparano Big O e i vari orpelli ipertecnologici di residenza Smith. Porta una benda sull'occhio sinistro, e anche lui ha i suoi scheletri nell'armadio.

DAN DASTUN, IL MAGGIORE

Dopo l'Incidente la polizia ha assunto un ruolo sempre più predominante nel mantenimento dell'ordine costituito, e Dastun porta avanti la sua occupazione con grinta e onestà. Maggiore del corpo di polizia militare di Paradigme City, ha quarantasette anni, ed era il superiore di Roger. Rimasti in amicizia, il loro è un rapporto di reciproca stima, anche se Dastun non sembra fidarsi completamente di Roger: ne ha mai accettato la sua scelta di lasciare la polizia per dedicarsi al lavoro di negozistore. Ovviamente non sa che è Roger a pilotare il Megadeus, ma adora vederlo in azione contro i criminali, anche se i danni inflitti alle strutture cittadine dai vari scontri robotici non lo fanno molto felice. Il passato di Paradigme City tormenta pure lui: ogni tanto, la notte, nei suoi sogni, emergono flebili ricordi di una donna che parla uno strano linguaggio incomprensibile, una donna che non riuscì a salvare dalla morte...

grido di "The Big O Show Time!" dalle viscere della città fa la sua comparsa Big O, che riesce a sconfiggere Dorothy-1, ma nell'istante in cui questa cade distrutta a terra, anche l'altra Dorothy sviene, svelando una qualche simbiosi tra le due 'creature'. Negli episodi successivi i misteri si infittiscono sempre più, specialmente quando fa la sua entrata in scena la misteriosa e affascinante Angel, ventiseienne di dubbia provenienza: prima si presenta a Roger come Miss Casey Jenkins, rappresentante del Gruppo Paradigme e responsabile del rifornimento di energia elettrica alla città, poi come Patricia Lovejoy, segretaria del direttore del Paradigme Press. Roger se la ritroverà invischiata in diversi suoi incarichi, ma nessuno sa per chi lavori, né chi sia veramente. La vicenda si snoderà a poco a poco per tutti e tredici gli episodi, dosando sapientemente azione e mistero, finché non verranno a galla terribili rivelazioni sul dimenticato passato di Paradigme City...

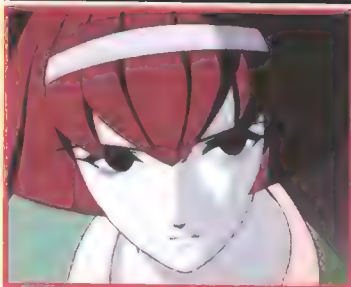
BECK GOLD, IL CATTIVO

Ha solo ventidue anni, ma è il criminale più in vista di Paradigme City. Adora vestirsi bene e riempirsi le tasche di soldi. Sempre circondato dai suoi scagnozzi, è prepotente e sbruffone, nonché tenace e coraggioso. E' intenzionato a impossessarsi delle memorie di Paradigme City, spesso ricorrendo all'utilizzo di vari Megadeus, ma i suoi piani quasi mai hanno successo per via degli interventi di Roger.

BEYOND THE BIG O

Sicuramente la prima cosa che salta agli occhi degli spettatori alla visione di questo prodotto è il tratto, quello tipico dei vecchi fumetti polizieschi, spigoloso ed essenziale, dalle atmosfere gothic-noir e *steampunk*, retrò sia nelle architetture sia nel design. "Volevo creare un racconto in cui i robot avessero un ruolo attivo, però in un contesto diverso dal solito, e mi sono lasciato influenzare dai comics americani che leggevo da piccolo..." spiega Keichi Sato, uno dei capisaldi della Sunrise cui si deve l'ideazione del progetto, "...così mi è venuta l'idea di una città cupa come la Gotham City di *Batman*". I personaggi e le ambientazioni sono infatti molto simili a quelli di *Batman the animated series* che abbiamo avuto possibilità di gustare all'interno di *Bim Bum Bam* qualche anno fa. "Per disegnare **The Big O** ho riflettuto sul concetto di realismo", continua Sato. "L'idea del design è la stessa per quanto riguarda i personaggi: punta su una linea elegante e sulla cura dei dettagli. In questi ultimi tempi il

BIG EAR, L'INFORMATORE

E' l'informatore segreto di Roger, chiamato 'grande orecchio' perché ascolta sempre tutto e tutti. Frequenta solitamente il bar Speakeasy, gestito da un individuo che sa anche troppo sui loschi giri cittadini.

mondo degli anime è stato condizionato dagli sponsor, ma con questo progetto abbiamo avuto l'opportunità di decidere sia il tipo d'immagine che volevamo vedere, sia il tema generale. Grazie a **The Big O**, sono riuscito a definire un mio stile personale... Ho cercato di immaginarmi le forme del robot in più diverse posizioni possibili, e l'immagine veniva sempre fuori da sola! A volte ho addirittura pensato che il mio lavoro fosse praticamente inutile! Comunque è stata determinante l'influenza dei fumetti che leggevo da bambino; ho voluto provare a disegnare secondo i canoni di bellezza attuali la forma di quei robottoni che vedevo nei manga di una volta".
E se il Big O attinge visivamente da *Giant Robot*, Roger è un incrocio tra Bruce Wayne e James Bond, a partire dal look (un insolito pilota in doppio petto!) passando per i vari gadget, fino alla macchina nera Griffin, che ricorda la Batmobile del film di Tim Burton. "Roger è una specie di Batman con lo stile di vita di uno 007" afferma il regista Ichiryo Katayama, che ha dato forma al progetto che Sato aveva in mente

Un modellino di Griffon, la 'batmobile' di Roger.

Il robot Dorothy-1 sembra uscito dal film *Metropolis* di Fritz Lang.

da circa tre anni. "La serie è stata originariamente pensata da Keichi Sato" dichiara Chiaki J. Konaka, nome poco conosciuto anche nel suo paese natale ma già screenwriter di opere quali *Armitage III*, *Bubblegum Crisis*, *Serial Experiment Lain* e *Il Club della Magia*. E continua: "Sato propose il suo progetto a Katayama e i due studiarono e disegnarono gli storyboard per diverso tempo. Quando la Sunrise e la Bandai Visual decisero di partire con la lavorazione di **The Big O**, io fui contattato direttamente da Katayama e Sato. Ho creato alcuni personaggi, tra cui Dorothy, e le atmosfere della storia, ma il merito principale spetta a loro due".
Anche il contributo di Toshihiko Sahashi, autore della splendida colonna sonora, è stato fondamentale per la resa delle atmosfere: da assoli blues per pianoforte, a pezzi sinfonici d'impatto, mentre la sigla iniziale è un chiaro omaggio a *Flash Gordon* dei Queen.
Parallelamente alla serie animata è stato realizzato un fumetto con lo stesso titolo, scritto da Hajime Yadate e disegnato da Hitoshi Ariga, attualmente in corso di pubblicazione anche nel nostro paese sul mensile **Zero** delle Edizioni Star Comics. La cura estetica e le atmosfere rispecchiano abbastanza fedelmente quelle dell'anime, a parte le ovvie differenze dovute più a esigenze di trasposizione sulla carta che non a scelte stilistiche vere e proprie. Il fumetto comincia raccontando la vita di Roger qualche tempo prima del suo incontro con Dorothy, non vediamo tutti i megadeus che appaiono nell'anime, ma i personaggi sono gli stessi, e anche la storia è pressoché identica, per cui gli intrighi non mancheranno di soddisfare anche i lettori

JAPANESE STAFF CREDITS

GORDON ROSEWATER, IL VECCHIO

Padre di Alex e, prima di lui, presidente della corporazione al tempo dell'Incidente, vive ritirato in una fattoria di campagna. Dopo l'Incidente comanda la cattura dei maggiori esponenti della forza di resistenza antigovernativa, tra cui spicca l'attrice Sybil Rowan, stella del film *Fantasma di una notte d'inverno*. Scrive il libro *Metropolis*, che rivela alcune cose sul dimenticato passato di Paradigme City, ma le ultime pagine sono state lasciate bianche. Chi sarà a scrivere l'ultimo capitolo?

più difficili.
Insomma, **The Big O** mischia un po' *Batman* con *Giant Robot*, *Dick Tracy* con *Ultraman*, *Flash Gordon* con *Mazinga*, creando un prodotto tecnicamente rispettoso dei soliti canoni qualitativi della Sunrise, ma di certo interesse per un pubblico stanco delle solita solfa. La classica struttura del giallo-thriller dimostra ancora una volta la sua attualità: il passato dimenticato, leit-motiv di tutta la vicenda, emerge man mano che la storia si snoda, facendo sorgere nello spettatore il desiderio di conoscere tutto ciò che ha dato origine alla vicenda attraverso rivelazioni spettacolari. Benché non esista ancora una versione italiana del cartone animato, è possibile conoscere tutta la verità sulla misteriosa vicenda di **The Big O** grazie alla miniserie a fumetti attualmente in pubblicazione, una piccola perla di buon gusto che non deluderà di certo tutti gli amanti di questo nuovo genere che ormai conta migliaia di appassionati in tutto il mondo.

ANGEL, LA DONNA DEL MISTERO

Ha ventisei anni, capelli biondi e occhi azzurri. Sarebbe una ragazza adorabile se non fosse che è una bugiarda. Si fa chiamare Angel per via di una voglia a forma di ali sulla schiena, ma usa continuamente nomi diversi. Inizialmente apparsa come una persona dalla parte di Paradigme City, non sempre le sue azioni portano beneficio alla città; sebbene paia non essere originaria di Paradigme City, non si conoscono le ragioni del perché questa attiri tanto la sua attenzione.

SCHWARZWALD, UN UOMO CHE NON HA PIU' NULLA DA PERDERE

Il suo soprannome in tedesco significa 'foresta nera' ed era un giornalista del "Paradigme Press" di nome Michael Seebach. Ossessionato dall'idea di voler scoprire la verità sull'Incidente, desta la preoccupazione della compagnia che cerca di metterlo a tacere. Scoperto un misterioso Megadeus nelle fondamenta di Pardigme City, rimane gravemente ferito nel tentativo di pilotarlo. Non ha mai rivelato a nessuno cos'abbia scoperto sul passato della città.

ALEX ROSEWATER, IL MANOVRATORE

Ha in pugno le redini del gruppo Pardigme, la mega corporazione che governa l'intera Paradigme City, e all'apparenza è semplicemente l'uomo più potente della città, ma nasconde sicuramente qualcosa.

«MA IN ITALIA CI SARANNO ALMENO CENTO PERSONE A CUI PIACCIONO I MANGA?» (seconda parte)

Andrea Baricordi
nato a: Portomaggiore (FE)
nato il: 7 settembre 1968
hobby: assaggiare almeno una volta tutto ciò che c'è di commestibile su questo pianeta
fumetti preferiti: Lamù (Takahashi), Concrete (Chadwick), 3x3 Occhi (Takada), Brat Pack (Veitch), Valerian (Christin e Mezieres), Valentina Mela Verde + La Stefi (Nidasio), Velissa (Letendre e loisel), Top 10 (Moore)
libri preferiti: Le Soprano (Warren), Paddy Clarke ah ah ah! (Doyle), Saltatempo (Benni)
film preferiti: La piccola bottega degli orrori (Oz), Il senso della vita (Monty Python), Il buono, il brutto, il cattivo (Leone), Tonari no Totoro (Miyazaki), I Sette Samurai (Kurosawa), Billy Elliott (Daldry), Il signore degli anelli (Jackson)
musica preferita: tutti i generi, con un po' di nostalgia per la pop anni '80
sogno nel cassetto: scrivere e dirigere un musical teatrale
va particolarmente orgoglioso di: aver invaso il palco durante un concerto della Blues Brother Band e aver cantato "Soul Man" vestito da Jake/Elwood Blues
personaggio dei manga più affine: l'ispettore Zenigata

'M' COME MANGA, 'M' COME MODA

Grazie al clamoroso successo ottenuto alla metà degli anni Novanta, i manga e gli anime divennero popolari non tanto per i singoli personaggi, quanto per il nuovo 'look', tanto che addirittura gli stilisti lanciarono nuove collezioni su cui campeggiavano personaggi di chiara ispirazione nipponica, particolari tratti da fotogrammi e testi in giapponese a profusione (spesso con scritte imbarazzanti, all'insaputa di chi le indossava). Insomma, tutti ormai si dedicavano al Giappone, mentre pochi continuavano a pensare all'Italia, soprattutto dal punto di vista della produzione fumettistica. Dopo aver dato origine a **Oltre la porta** insieme a Keiko "Sakisaka" Ichiguchi, i Kappa boys incontrarono gli autori di *Dinamite*, un progetto che Granata Press aveva dovuto abbandonare, e progettarono insieme la miniserie in tre numeri per la Star Comics intitolata **Mondo Naif**: sulle sue pagine tornarono così in edicola i grandi autori di oggi, da Vanna Vinci a Davide Toffolo, da Giovanni Mattioli a Massimo Semerano, da Otto Gabos a Gianmaria Liani, fino agli stessi Kappa boys. Un interessante risultato editoriale, calcolato attorno alle sedicimila copie di venduto, e un grande successo di critica e di apprezzamento del pubblico convinsero il gruppo che prima o poi il progetto avrebbe avuto un seguito. E così fu. Nel 1997 i Kappa boys decisero di rendere la loro società, oltre che di servizi per l'editoria, anche casa editrice, iniziando a pubblicare produzioni italiane dai toni quotidiani in un formato diverso dal solito, nella formula del "romanzo a fumetti". **Piera degli Spiriti**, di Mattioli e Toffolo, fu il primo di una lunga collana libraria, che continua tutt'oggi con successo. Ma nel frattempo era necessario correre ai ripari dal punto di vista giapponese. Dopo qualche anno di successo, i fumetti americani di supereroi iniziarono a subire un grosso calo di vendite, e così le case editrici che ne pubblicavano gran parte si videro costrette a cercare nuove fonti a cui attingere: i manga erano ormai a portata di mano, e visto il recente successo di alcuni titoli pubblicati dalla Star Comics, in molti decisero di sfruttare l'onda. Fino a quel momento chi pubblicava manga lo faceva da un punto di vista praticamente artigianale proprio come i Kappa boys e la Star Comics, per cui suscitò alcune preoccupazioni nell'ambiente la scesa in campo di un colosso mondiale come la Panini, che diede origine alla divisione Planet Manga con l'intento di rinnovare il proprio pubblico proprio grazie al fumetto giapponese, visto che i supereroi sembravano non riscuotere più il successo degli anni precedenti. Per iniziare, Planet Manga chiese proprio ai Kappa boys di lavorare le loro prime testate (tranne per la scelta dei titoli), e per qualche tempo la collaborazione proseguì, finché la situazione non divenne 'scomoda': i Kappa boys si sentivano parte integrante della Star Comics, e lavorare per quello che a tutti gli effetti era un concorrente - peraltro molto forte - non li convinse particolarmente. Così decisero di tornare a tempo pieno sul fronte Star, lasciando una serie di collaboratori liberi di proseguire il loro cammino con Planet Manga, dopo aver insegnato loro 'le basi del mestiere'. Ora finalmente il manga in Italia era di casa, con tre o quattro grosse case editrici che lo pubblicavano in grande stile, per cui si poteva tornare a sperimentare.

GLI ESCLUSI

Come già detto, un genere sperimentato qualche anno addietro con scarso successo dai Kappa boys era lo *shojo manga*. Evidentemente all'inizio degli anni Novanta il pubblico non era pronto per soap opera come **Caro Fratello** o **Georgie**. Ma perché non ritentare ora che il pubblico era più diffuso? Era necessario farlo a maggior ragione, poiché di nuovo tutti gli editori avevano preso a concentrarsi su storie d'azione, come se la lezione degli anni precedenti non avesse avuto alcun effetto. Grazie alla nascita di un nuovo pubblico quasi prevalentemente femminile interessato a **Sailor Moon**, nacque nel 1997 una mini-rivista tascabile intitolata **Amici**, che ospitava sia *shojo manga* della nuova generazione e di target molto giovane come **Saint Tail** o **Miracle Girls**, sia classici come **Una ragazza alla moda**, sia hit anni '80 come **Creamy**. In questo modo ci fu la possibilità di scoprire che un pubblico per queste produzioni esisteva, nonostante gli stessi manga-fan di vecchia data storcessero il naso, o addirittura manifestassero il loro disappunto durante le fiere del fumetto con tanto di processioni e cartelli, il cui slogan era «"Amici"... di chi?!»; ma ancora una volta i dati diedero ragione ai Kappa boys, che nell'arco di un anno presero contatto col nuovo pubblico a cui piaceva il genere romantico, e iniziarono così a dedicarsi a *shojo* in media più maturi, e testandone altre varietà, da **Utena** all'osannato **Mars** di Fuyumi Soryo. E così si arrivò anche allo *shonen ai* come naturale conseguenza, e in questo caso la stessa Star Comics non se la sentì di tentare un genere tanto diverso dal target ottenuto in molti anni di lavoro, dopo aver visto un incremento delle proprie testate manga da appena tre a ventisei. I Kappa boys si presero così l'impegno in prima persona, e portarono nelle librerie italiane **Kizuna**, la prima serie *shonen ai* pubblicata in Italia. E anche questa era fatta, e per l'ennesima volta le altre case editrici si trovarono la strada spianata per due nuovi generi da sfruttare, mai considerati fino a quel momento, ma evidentemente interessanti agli occhi del pubblico.

NUOVI ESPERIMENTI, MA IN CASA KAPPA

La cosa più buffa di tutta la storia del manga in Italia fino a quel momento è che i Kappa boys avevano fatto di tutto per renderlo popolare, ma sempre attraverso altre case editrici. C'erano alcune produzioni nipponiche, però, che non venivano tenute in considerazione, fra cui i romanzi.

Massimiliano De Giovanni
nato a: [illegible]
nato il: [illegible]
hobby: [illegible]
fumetti preferiti: [illegible]
libri preferiti: [illegible]
film preferiti: [illegible]
musica preferita: [illegible]
sogno nel cassetto: [illegible]
va particolarmente orgoglioso di: [illegible]
personaggio dei manga più affine: [illegible]

Andrea Pietroni
nato a: Bologna
nato il: 10 ottobre 1966
hobby: collezionare robot delle serie giapponesi, CD di anime, DVD, video giochi e console
fumetti preferiti: Sailor Moon (Takeuchi), Saint Seiya (Kurumada), Kenshin (Watsuki), One Piece (Oda), Fruits Basket (Takaya), CardCaptor Sakura (CLAMP), X Men (vari)
libri preferiti: Harry Potter (Rowling), Jurassic Park (Crichton)
film preferiti: Tonari no Totoro (Miyazaki), Utena - Adolescence Mokushiroku (Ikuhara), Moulin Rouge (Luhrmann), tutta la saga di Star Wars (Lucas), tutti i film di Sailor Moon e di Pokemon
musica preferita: più o meno tutti i generi, con una predilezione per la musica pop giapponese
sogno nel cassetto: cantare da professionista (ma ormai è troppo tardi)
va particolarmente orgoglioso di: stupire anche i giapponesi quando canta nella loro lingua, ed essere sopravvissuto fino a oggi senza troppi sforzi
personaggio dei manga più affine: Usagi Tsukino

Nonostante l'ormai provata popolarità di alcuni personaggi, nessuno se la sentiva di lanciarsi sul mercato con un esperimento così radicale, frenati anche dalla convinzione che «tanto, chi legge i manga non legge di sicuro romanzi». Sbagliato. La pubblicazione di **Orange Road - Il Romanzo** fu un piccolo caso nazionale, poiché le sue vendite oltrepassarono ben presto quelle di alcuni manga, e si arrivò addirittura a doverlo ristampare. La cosa migliore di tutto fu che la Star Comics e la Kappa Edizioni non entrarono in conflitto per questo motivo, e anzi, la collaborazione divenne ancora più stretta: i due tipi di prodotto erano diversi fra di loro sia per pubblico, sia per canali di vendita, e questo poteva addirittura risolversi in uno scambio di lettori fra le due case editrici. I lettori di manga avrebbero trovato interesse nella narrativa, mentre qualche lettore occasionale del romanzo avrebbe magari cercato di sperimentare in seguito un nuovo tipo di fumetto.
Altre grandi soddisfazioni sono poi nate in seguito a produzioni conosciute ai più grazie a serie animate, ma di cui le origini si erano perse: **The Incredible Tide** di Alexander Key era il romanzo da cui Miyazaki aveva tratto **Conan il ragazzo del futuro**, e dopo anni di estenuanti ricerche all'estero i Kappa boys riuscirono a portarlo per la prima volta in Italia. Era nato così anche il filone dei romanzi relativi ai manga, ma la voglia di inventare del quartetto bolognese non si era ancora esaurita.

FILO DIRETTO COL GIAPPONE

Per quale motivo l'Italia doveva solo assorbire passivamente tutto quello che arrivava dal Giappone, invece di partecipare in prima persona? Già con Monkey Punch e Keiko Ichiguchi erano nati progetti interessanti, per cui era possibile svilupparne di nuovi. Con Keiko (che oggi potete seguire ogni mese anche su **Kappa Magazine** nella sua interessante rubrica) nacque l'idea di produrre manga direttamente per l'Italia, mostrando le avventure di una ragazza giapponese nel nostro paese: il risultato fu **Peach!**, pubblicato con successo sul nuovo **Mondo Naif**, rinata rivista che presenta ormai una selezione vastissima del miglior fumetto di tutto il mondo, oltre a continuare a produrre in proprio quello italiano. Sull'altro fronte, invece, c'era la voglia di lavorare a stretto contatto con il Giappone direttamente alla fonte, e di conseguenza il desiderio di entrare un po' a farne parte. L'esperienza di **Alis Plaudo**, l'episodio che anni prima Monkey Punch disegnò su testi dei Kappa boys, diede loro coraggio per chiedere all'autore una cosa pressoché impossibile, e cioè proseguire le avventure del suo personaggio facendole scrivere e disegnare in Italia. La risposta fu semplicemente un «sì», con l'unica condizione di poter prendere visione in anticipo dei soggetti delle storie: è nato così **Lupin III - Il violino degli Holmes**, un volume autoconclusivo per le librerie, che generò in seguito l'attuale miniserie **Lupin III Millennium**. Anche con Shinichi Hiromoto, l'autore di **Fortified School** (uno dei più riusciti esperimenti editoriali di casa Star) nacque un'amicizia vera e propria, che sfociò in una serie di collaborazioni: realizzò su commissione dei Kappa boys le illustrazioni per **GRUM - Il Gioco di Ruolo Ufficiale dei Manga**, per poi arrivare a completare progetti rimasti in sospeso direttamente per la Kappa Edizioni, come l'imminente **Violent Runner Vibrator**. Grazie a queste amicizie strette con gli autori, finalmente oggi è possibile averli anche in Italia come ospiti, mentre fino a diversi anni fa la cosa era assolutamente proibitiva. E oggi il gioco continua, perché sempre più progetti si intrecciano fra Italia e Giappone, una volta tanto senza quel 'senso unico' che vedeva il nostro paese solo e unicamente come mero importatore di produzioni straniere. Attualmente i Kappa boys sono impegnati sia sul fronte del manga con le Edizioni Star Comics, sia su quello del fumetto italiano e internazionale con la Kappa Edizioni, con un occhio di riguardo per i romanzi e le produzioni incrociate.
Tanto è stato fatto, e almeno altrettanto ce ne sarà da fare. Alcune delle cose nate attraverso i Kappa boys non sono state nemmeno firmate nel passato, ma esistono tutt'ora o - se non altro - sono ricordate da molti con piacere.
La prima rivista ufficiale (e non pirata, come erano tutte quelle dell'epoca) di fumetto erotico era stata ideata dai Kappa boys, s'intitolava **Lemon** e per circa un anno ottenne un grande successo di pubblico anche grazie alla qualità dei disegni e degi autori proposti (fra cui, per la prima volta in Italia, Hiroyuki Utatane). Collaborarono con Hobby & Work per riproporre in edicola in formato economico **Anime - Guida al cinema d'animazione giapponese** in allegato a una serie di videocassette di cartoni animati. Diedero il via alla scuola di fumetto **Humpty Dumpty** che da anni ha sede a Bologna e ha fra i suoi insegnanti i più apprezzati autori del fumetto italiano di oggi. Collaborarono con Elisabetta Gnone, Alessandro Barbucci e Barbara Canepa alla stesura del progetto base di "Halloweenie"-"Phoenix Five", che si evolse in seguito in **Witch**, la migliore nuova proposta Disney degli ultimi anni, in cui erano confluite decine di ispirazioni ricevute attraverso la lavorazione di **Sailor Moon** e **Rayearth**. Diedero i natali insieme a nuovi soci alla fotolitografica **Fasertek**, di cui tutt'ora si serve la Star Comics. E aprirono il primo locale tutto giapponese a Bologna, il **Sushi Cafè Kappa**, dove era possibile gustare cucina giapponese e ascoltare musica in compagnia.
Ma il primo amore non si scorda mai, e così **Andrea Baricordi**, **Massimiliano De Giovanni**, **Andrea Pietroni** e **Barbara Rossi** hanno deciso, all'inizio del 2002, di tornare a tempo pieno sull'editoria, e in particolar modo ai fumetti, lasciando gestire tutte le altre realtà ad amici, colleghi o ex-soci, in modo da non avere più distrazioni.
Quest'anno prende il via un nuovo decennio di interessanti sfide, e i Kappa boys sono già all'opera per strabiliarvi con effetti speciali. **K**

Barbara Rossi
nata a: Bologna
nata il: 17 dicembre 1968
hobby: cinema, Playstation, shopping, fumetti e animazione nipponica
fumetti preferiti: a parte Sambre (Yslaire e Balac), quasi tutti *shojo manga*: Glass no Kamen (Miuchi), Mars (Soryo), Versailles no Bara (Ikeda), quelli di Yumiko Igarashi (Candy, Georgie ecc...), di Chie Shinohara e di Chiho Saito
libri preferiti: Intervista con vampiro e tutta la saga che lo accompagna (Rice), L'ombra dello scorpione (e buona parte della produzione di Stephen King), Angelica (Golon), ma essendo piuttosto onnivora leggo decine di libri nel corso dell'anno (soprattutto in vacanza)
film preferiti: La saga di Guerre Stellari, Matrix, Il pianeta delle scimmie (tranne il *remake*), Il signore degli anelli (Jackson), molti film di Kenneth Brannagh (Molto rumore per nulla, Amleto, Enrico V, ecc..), Tonari no Totoro (Miyazaki) e le commedie americane degli anni '40 e '50, soprattutto Arsenico e vecchi merletti
musica preferita: Loreena McKennit, Enya e poco altro
sogno nel cassetto: fare il giro del mondo
va particolarmente orgogliosa di: aver costruito qualcosa di importante per i manga in Italia, solo grazie a impegno e passione
personaggio dei manga più affine: Utena

ANIMATOUR

a cura di Luca Raffaelli

MURAKAMI SULLA BAIA

Questo mese ci trasferiamo sulla costiera amalfitana per seguire **Cartoons on the Bay**, manifestazione promossa da Rai Trade e diretta da Alfio Bastiancich. Un festival unico al mondo: non solo per la bellezza del luogo in cui questo viene ospitato, Positano, ma anche perché si occupa esclusivamente, o quasi, del rapporto fra cinema d'animazione e televisione. In particolare, ovviamente, delle serie televisive. Devo subito chiarirvi che mancano all'appello quelle giapponesi, nonostante non ci sia alcuna preclusione del festival verso la produzione nipponica. Tra l'altro Isao Takahata, che prese parte alla prima edizione della manifestazione, è anche membro del comitato d'onore che comprende, tra gli altri, anche Bruno Bozzetto, Guido Manuli e Jimmy Murakami (chi sia, lo vedremo tra pochissimo). **Cartoons on the Bay** è un festival particolare anche perché alle proiezioni delle serie tv (per le quali viene allestita una tensostruttura sulla spiaggia) vengono di solito preferite le conferenze, i dibattiti, le presentazioni che avvengono nelle sale dell'albergo Covo dei Saraceni. Ed è un peccato, perché se ne vedrebbero delle belle, come per esempio le nuove avventure di **Lucky Luke**, davvero diverse da quelle assai deludenti dei lungometraggi, nonché **Harold Peeble**, fedelissima e dunque meravigliosa traduzione animata dei fumetti di Jean-Jacques Sempé (in Italia venne

battezzato dalla Milano libri *Matteo Sassolino*). E guarda caso queste serie sono state tra quelle premiate. Tra i titoli famosi in gara c'era **Futurama** di Matt Groening, che però non ha vinto nulla, mentre il premio per il miglior special televisivo se l'è aggiudicato **War Game**, diretto da Dave Unwin. Sono ventotto minuti sulla drammatica partita di calcio che il giorno di Natale del 1914 hanno disputato giocatori delle truppe inglesi e tedesche. Un cartone commovente, prodotto da Iain Harvey, un inglese che da un po' di anni miete successi e premi nei festival di tutto il mondo. E' anche il produttore dell'ultimo film di Jimmy Teru Murakami, di cui vi ho promesso di raccontarvi qualcosa. E spero che vi interessi. Perché

Murakami, premiato a Positano con il Pulcinella Award alla carriera, è un tipo che davvero ne ha fatte di tutti i colori. Nonostante il nome (e la faccia) da giapponese, Jimmy è nato in California nel '33. A 32 anni è entrato nell'UPA, lo studio più antidisneiano della storia, quello di **Mister Magoo**, per intenderci. Successivamente è andato a Londra per produrre e dirigere cartoni televisivi, per poi ritornare a Los Angeles nel '65. E qui ha fondato la Murakami Wolf Films, società con la quale ha formato film pluripremiati nei festival internazionali, come il bellissimo **The Breath** (*Il Respiro*), un corto in cui tutti i personaggi si respirano tra loro. Una curiosità: quando una decina di anni fa la Murakami Wolf è diventata famosa nel mondo per la produzione delle celeberrime **Tartarughe Ninja**, lui non c'entrava per nulla, era andato a Dublino e non ne voleva proprio sapere.

Dopo aver girato anche film dal vero (per il noto produttore a basso costo Roger Corman) ha diretto un film culto: **When the Wind Blows** (*Quando soffia il vento*), tratto da un libro di Raymond Briggs, in cui si racconta il dramma della guerra atomica visto da due contadini inglesi. E negli ultimi anni? Jimmy ha dovuto accettare la direzione di serie tv in cui l'animazione è piuttosto standard, per non dire di peggio. Anche **A Christmas Carol - The Movie**, il lungometraggio prodotto da Iain Harvey e da lui diretto, sotto questo aspetto è piuttosto deludente. Ma lui rimane un personaggio irresistibile, sempre sorridente, pronto alla battuta e alla bevuta. A Positano mi ha detto che un suo amico scrittore ha deciso di scrivere un libro sulla sua vita dopo averlo sentito ricordare, ispirato da un buon bicchiere.

TETSU! PASSAMELA!
INDIETRO! ACCERCHIA-TELO!

CRIBBIO, QUANTO SEI BRAVO!

DAISUKE! TIRA!
TUMP

ARRIVOOO!
TAP TAP TAP TAP

BATI...
TAP TAP TAP TAP

...GOL!
AHIO!
HAI TIRATO TROPPO FORTE, DEFI-CIENTE!

EHI! IL PALLONE STA USCENDO DAL...
OHI OHI...
S-SCUSA...
SEI UN CRETINO! DEVI MODERARE LA FORZA!
QUI E' STRETTO!

TUMP TUMP

STOP

CI POTREBBE LANCIARE IL PALLONE...?

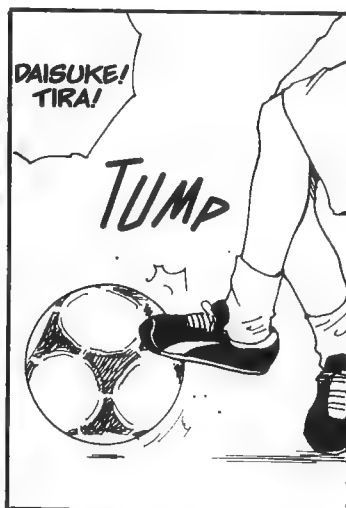
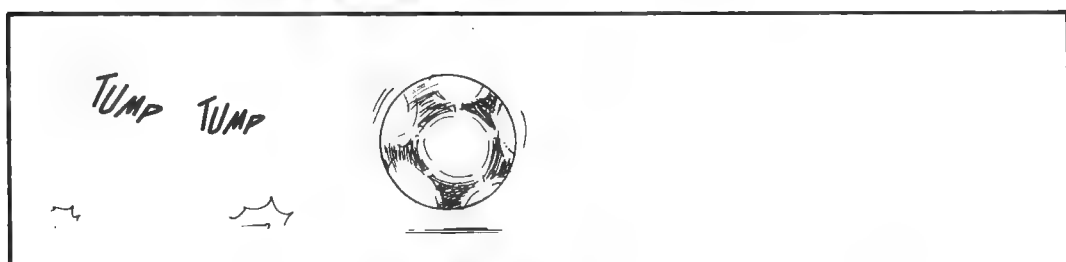
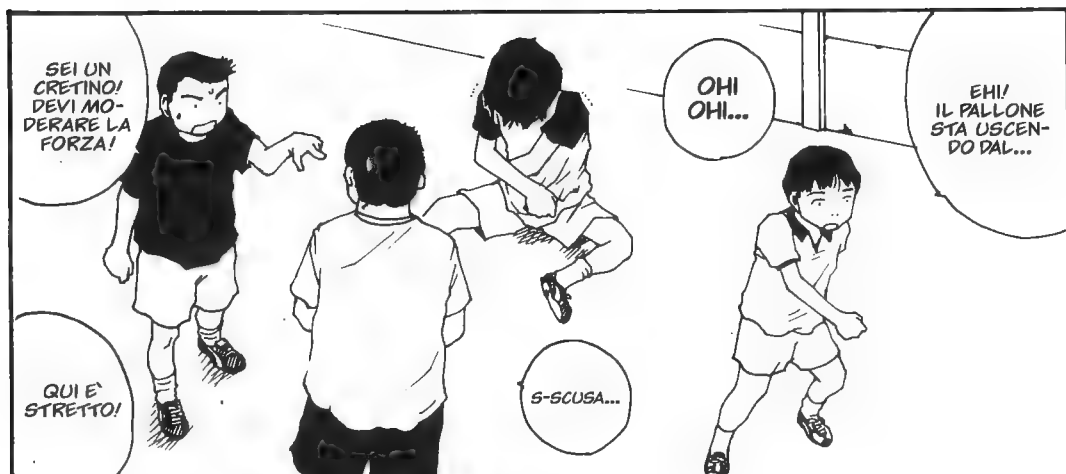
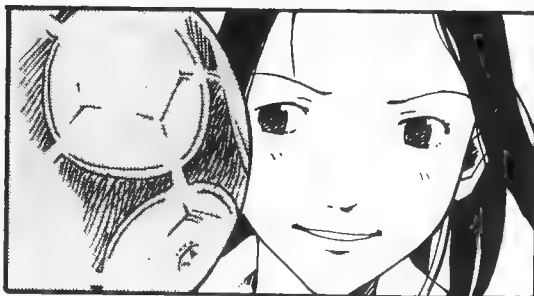
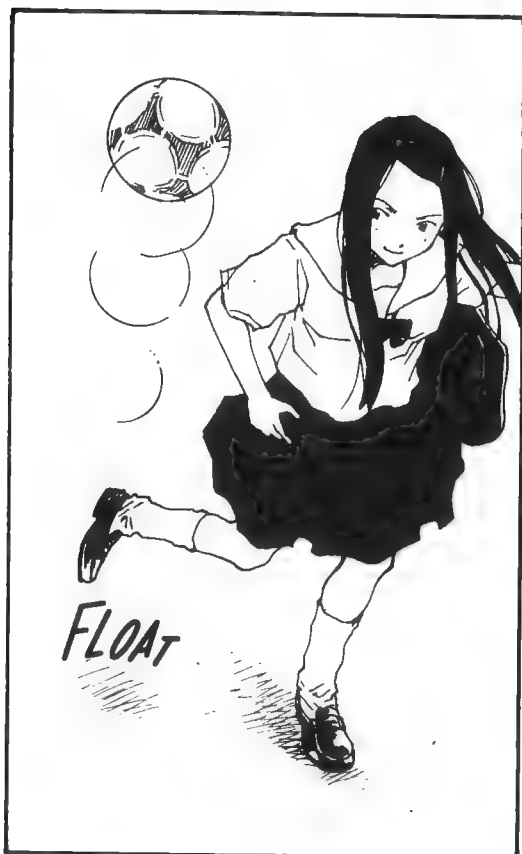
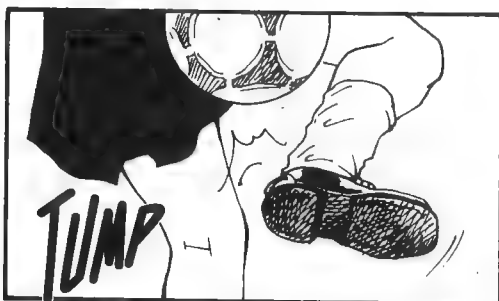
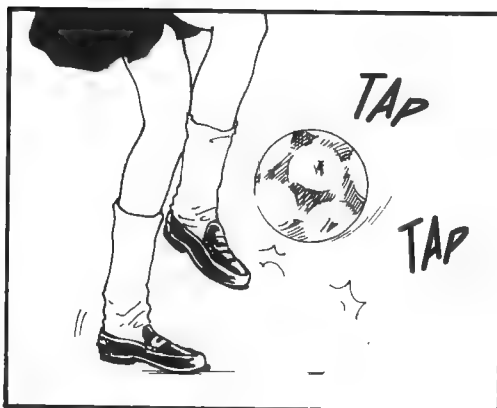
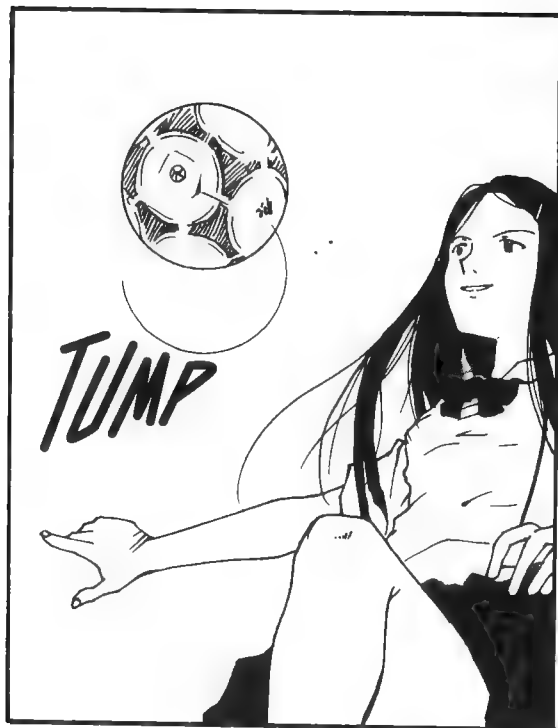
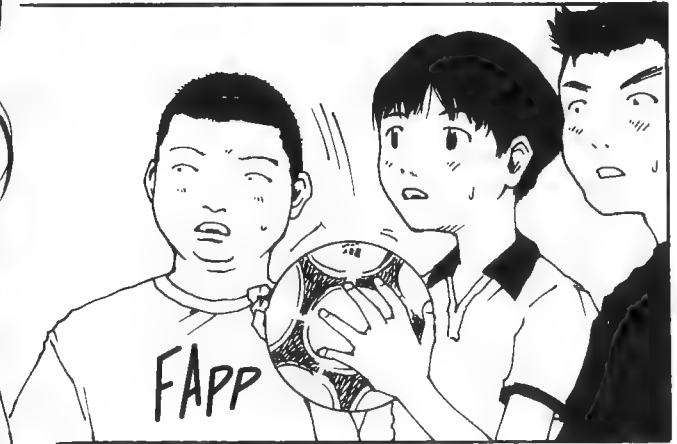
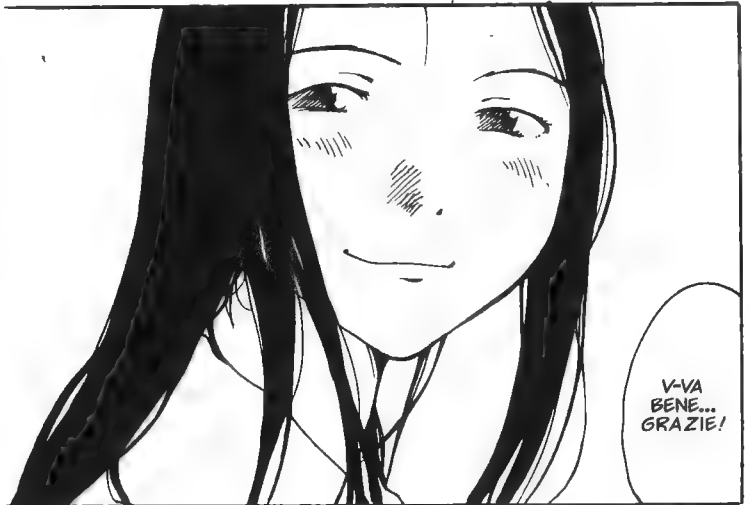
OH! M-MI SCUSI...

TUMP

TAP
TAP

TUMP

FLOAT

WHISS

THUMP
FAPP
FATE PIU' ATTEN-ZIONE...
FLIP
FLIP
...LA PROSSIMA VOLTA!
V-VA BENE... GRAZIE!

Tamaoki Benkyo

YOU'LL NEVER WALK ALONE

La miniserie erotica **Koibito Play** di Tamaoki Benkyo è stata pubblicata per intero da Star Comics su **Up** 8 (dicembre 1999) e **Up Special** (marzo 2001)

E` COSI`, TI DICO...
NON CI POSSO CREDERE!

UH?!
...MA COM'E` POSSI-BILE...?
OH, CAVOLI! CAVOLI!

ECCOLA LA`, KOMINE!
TI STA ASPET-TANDO!

INCREDIBILE... BEATO TE!
ACCIDENTI, E` PROPRIO LEI... E` UNA DELLE CANDIDATE PER LA NAZIONALE!

LO SAI CHE LE HANNO PURE DEDICATO UN SERVIZIO SU UNA RIVISTA?
S'INTITOLAVA "YUKIKO SATO...
...IL GENIO E LA BELLEZZA DELL'ATTACCANTE CHE VIENE DALL'ARGENTINA"!
OH!

EHI, TAKAYUKI!
ADESSO MI SPIEGHI COME MAI STA PROPRIO CON TE?!

È DAVVERO TROPPO PER UNO COME TE!
COS...?! TAKAYUKI?! E TI CHIAMA PURE PER NOME?! CRIBBIO...

BE', ALLORA, NOI...
...TI SALUTIAMO ADESSO, OK?
PROPRIO NON CAPISCO COME SIA POSSIBILE...

AH...
CIAO, YUKIKO!

CIAO!
AH... ECCO...

È DAVVERO TROPPO PER UNO COME LUI...
COM'È ANDATA OGGI?

C-COME VUOI CHE SIA ANDATA...?
SCIÒ
SCIÒ

BE', VOLEVO SOLO CHIEDERTI...
...SE TI SEI DIVERTITO O MENO...

...FIGURATI...
PER ME NON È PROPRIO POSSIBILE DIVERTIRMI...

NON HO NEMMENO TOCCATO IL PALLONE...
SEMBRAVO CAPITATO NEL CAMPO PER CASO...
CONTINUANDO COSÌ, LA MIA CARRIERA FINIRÀ ANCOR PRIMA DI INIZIARE...
...SENZA POTER NEMMENO FAR PARTE DELLA SQUADRA!
SCUSA, TI STAI LAMENTANDO?
...BE', DICO...
È NATURALE CHE MI VENGA VOGLIA...
...DI LAGNARMI UN POCHINO, NO?
MMM...

WACKDONALD HAMBURGER

ワッドナルド
ハンバーガー
POSSO CHIEDERTI UNA COSA?

DIMMI.
SONO CURIOSO DI SAPERE PERCHÈ...

...TU STIA CON ME, YUKIKO.

...AAAH?

S-SCUSA, MA...
MI E` VENUTA IN MENTE COSÌ...

PERCHE` SIAMO VICINI DI CASA, NO?
...

INOLTRE, GIOCHIAMO ENTRAMBI A CALCIO.
GNAM
GNAM
AH... HO CAPITO...

PERCHE` MI FAI QUESTA DOMANDA COSI` ALL'IMPROV-VISO?
ECCO...

SUCK
SUCK
FORSE, PER TE...
...C'E` QUALCHE TIPO...

...PIU` ADATTO DI ME...
VOGLIO DIRE... IO NON SONO ALLA TUA ALTEZ-ZA...

SUUUUCK
MAGARI PREFERI-SCI UNO MIGLIORE...
...E NON UNO MEDIOCRE COME ME...

ADESSO MI FAI PROPRIO ARRAB-BIARE!
MA COME SAREBBE A DIRE?!

SEI UN UOMO, O NO?!
MI VUOI DIRE CHE TI PRENDE? CO-S'È QUESTA LAGNA?

...È TROPPO ALTA...
PROVA A ESSERE UN PO' PIÙ SICURO DI TE!
E-EHI... PIANO... LA TUA VOCE...

...CHE TU NON MI VUOI BENE?!
O FORSE MI STAI CERCANDO DI DIRE...

NON DOVREBBE BASTARE CHE DUE PERSONE SI VOGLIANO BENE?!
AH AH! STANNO LI-TIGANDO!
È SEM-PLICE, NO?

GRR
...STANNO A BADARE A COSE DEL GENERE!
VORREI PROPRIO SAPERE PERCHÈ I GIAPPO-NESI...

...N-NON E' COSÌ... PER NIENTE...
N-NO... M-MA CHE DICI...?

IO VOGLIO BENE A TE, PUNTO E BASTA!
THUMP

SIA CHIARO UNA VOLTA PER TUTTE, TAKAYUKI...

E ALLORA VA BENE COSÌ!
NON CONTA NIENT'ALTRO, OK?

ANCHE SE NON SEI BELLO...
...E ANCHE SE SEI SEMPRE UNA RISERVA TRA LE RISERVE!

SCUSAMI...

...M-MA IO...
HAI CAPITO SÌ O NO?!

UH...
DICI SEMPRE UNA PAROLA DI TROPPO, CARO IL MIO RE DELLE RISERVE...
ECCO, VISTO? COME IMMAGINAVO, SONO RIUSCITA A FERIRTI CON NIENTE!

S-SÌ... SCUSAMI...

HOTEL
CINEMA

301
ME LO VUOI DIRE PERCHE' TI COMPORTI COME UN LADRO?

ZIIP
COME AL SOLITO...
...MEGLIO EVITARE LA DIVISA...

EHI!

POSSO RIEMPIRE LA VASCA DA BAGNO?

SÌ... VA BENE...

...
SPLASH SPLOSH
...HUFF...

E` FIGLIA DI NOSTRI PARENTI, SAI?
CI E` STATA AFFIDATA QUESTA RAGAZZA...

PIACERE.
MI CHIAMO YUKIKO SATO.

OH, CIELO... IO NON SO NEANCHE DOVE SI TROVI!
E` COSI` LONTANA?
CASPITA... VIENE DALL'AR- GENTINA?!

AH... P-PIACERE...
DICI SUL SERIO? CHE COINCIDENZA! ANCHE MIO FIGLIO GIOCA A CALCIO!

EHI, MA MI SENTI O NO?
...UH?

TI VA DI FARE IL BAGNO IN-SIEME?
LA VASCA E` GIA` PIENA!

SSSSHHH
BLO BLO
BLO BLO
SSSSHHH

HUFF...
SSSSHHHH
PFUH

RSSSHH
SPLOOOSH
SPLASH
SPLASH SPLASH

PLOUSH
NON CA-PISCO...
CHISSÀ PERCHÉ...?

COME?
PERCHÉ ORA STO QUI...
SPLOOSH

...E FACCIO QUESTE COSE...
...IN QUESTO MODO?
CCR

...ME NE STAVO LAGGIÙ...
FINO A UN PO' DI TEMPO FA...
BLO BLO
BLO BLO
SSHHHHH

DESIDERAVO GIOCARE A CALCIO, PERCIÒ MI SONO SEPARATA DAI MIEI FAMILIARI E SONO VENUTA QUI IN GIAPPONE.

TESSERA STUDENTESCA
HO INIZIATO A FREQUENTARE UNA SCUOLA GIAPPONESE...

...E COSÌ ORA SONO IMPEGNATA IN QUESTA RELAZIONE CON TE.

HAI NOSTALGIA DI CASA?
SPLASH
COSA TI PRENDE, COSÌ ALL'IMPROVVISO? ADESSO SEI TU CHE SEMBRI LAMENTARTI...

È SOLO CHE ALL'IMPROVVISO...
NO, NON C'ENTRA NIENTE UNA COSA DEL GENERE.
SPLASH

...MI VIENE UN DUBBIO...
AVRÒ PRESO UNA DECISIONE SAGGIA A FARE COSÌ...?

FORSE IO...
BLO BLO BLO
...NON SONO ALL'ALTEZ-ZA...

...DI ESSERTI D'AIUTO?
SPLOSH

GRAB
UH...?

SEI COSÌ GENTILE...
SSSSHHH

...E POI... SEI DOLCE...
..JAKA-YUKI...

CREDO DI ESSERE NORMA-LISSIMO...
NIENTE AFFATTO...

SÌ, ECCOMI...
DAI, ENTRA NELLA VASCA, ORA.
SPLUSH
NON VORRAI PRENDERE FREDDO?
SPLISH

...
HANF
HANF
STRINGIMI FORTE...

VIENI... ABBRAC-CIAMI...
GRAB

...
...
PLUSH
SSSHHHH

...GLI UOMINI, LAGGIÙ...
BIP
SSSHHPP

...SONO MOLTO GENTILI...
...MA SOLO ALL'APPARENZA...
PLUSH

DICONO FRASI DEL GENERE... E VEDESSI CON CHE ARIA SERIA...
"IO SONO NATO PER INCONTRARTI!"
SPLOSH

HAI MAI SENTITO PARLARE...
...DI UNA COSA CHIAMATA MACHISMO?

AH... ECCO...
C-COSA SIGNIFICA...?

IN PAROLE POVERE...

...SIANO SUPERIORI ALLE DONNE...
...LA CONVINZIONE CHE GLI UOMINI...
GRAB

INSOMMA, E' UN MODO DI PENSARE MOLTO RADICATO IN QUEL PAESE...
...PER CUI, ANCHE LA LORO GENTILEZZA E' SOLO L'ALTRA FACCIA DELLA STESSA MEDAGLIA...

PERCIO', IN UNA SOCIETA' DEL GENERE...
...C'ERA UN'ATMOSFERA UN PO' OSTILE NEI CONFRONTI DEL CALCIO FEMMINILE...

RISPETTO A QUANTO AVVIENE IN EUROPA...
...IL LIVELLO DELL'AMBIENTE CHE CIRCONDA IL CALCIO FEMMINILE E' COMPLETAMENTE DIVERSO...
SPLASH
HANF
HANF

ECCO PER QUALE MOTIVO...
HANF
HANF

...HO LASCIATO L'ARGENTINA.
SONO VENUTA IN GIAPPONE...

...PERCHE' OLTRE A ESSERE LA MIA PATRIA D'ORIGINE...
SPLASH
...E' COMUNQUE DEI PAESI PARTECIPANTI AL MONDIALE FEMMINILE.
DROP

VORREI RIUSCIRE A DIVENTARE UN MEMBRO DELLA NAZIONALE E SVOLGERE UN **RUOLO IMPORTANTE...**

DOPODICHE` VORREI GIOCARE A UN LIVELLO **PIU` ALTO...**

* WOMEN'S UNITED SOCCER ASSOCIATION, LA SERIE PROFESSIONISTICA DEL CALCIO FEMMINILE AMERICANO

** AZZURRO E BIANCO, IL SOPRANNOME DELLA NAZIONALE ARGENTINA.

...HO SEMPRE DESIDERATO INDOSSARE...
...LA STESSA UNIFORME DI CLAUDIO, CHE AMMIRO DA SEMPRE!

CLAUDIO...?
INTENDI CLAUDIO CANIGGIA?

ESATTO!
PAT

PLATCH
HO CAPITO...

LO IMMAGINAVO...
IL TUO GENERE D'UOMO E' DI QUEL LIVELLO...
PATCH
PATCH

...COSA? COME?!
TI STAI METTENDO A CONFRONTO CON LUI, TAKAYUKI?

AH AH AH AH AH! OH, DIO MIO... NON PUÒ ESSERCI PARAGONE TRA VOI DUE... DAI, PIANTALA DI FARE LO SCEMO! È UN CONFRONTO IMPARI!
AH, BE'... SCUSAMI TANTO, ALLORA...

FRUSH
FRUSH
COME DICEVO, UN TIPO COME ME...
...NON PUÒ CERTO SODDISFARTI, NON È COSÌ?

BAH...

SMETTILA!
WHUMP

NON E' COSÌ.
PAT
TU... TU SEI MAGNIFICO...
CHE...?
M-MA CHE DICI... COSÌ, ALL'IMPROV-VISO...?
SE NON CI FOSSI TU, TAKA-YUKI...
...IO ME NE SAREI GIÀ TORNATA A CASA...
EHM... S-SEI ANCORA BAGNA-TA...
IO AVEVO APPENA FINITO DI ASCIUGAR-MI... EHI!
TI VOGLIO BENE...

SONO DAVVERO CONTENTA...
...CHE CI SIA UN UOMO SU CUI POSSA CONTARE...

I-IO NON SONO DEGNO DELLA FIDUCIA DI NESSUNO...
ADESSO SMETTILA, UNA BUONA VOLTA!

WHUP
POSSIBILE CHE TU...
...DEBBA SEMPRE AVERE COSÌ POCA AUTOSTIMA?

PROPRIO NON CAPISCO PERCHÈ TU MI VOGLIA BENE!

SENTI, IL FATTO È CHE DOPO TUTTO QUELLO CHE MI HAI DETTO...
...MI HAI CONFUSO ANCORA DI PIÙ!

CONTINUA ANCORA SU QUESTA LINEA...
...E ARRIVERÒ A DETESTARTI SUL SERIO...

AH...
...C-COSA...

NON TI IMPORTE-REBBE...
...SE TI DETE-STASSI?
SIGH

BE', ECCO... CREDO CHE...

...ME NE IM-PORTEREBBE ECCOME...

INNANZITUTTO, SE MI METTESSI A CERCARE UN UOMO ADATTO A ME, COME DICI TU...
...CREDO CHE NON POTREI TROVARNE UNO CHE NON FOSSE PROPRIO CLAUDIO.
BE', COMUNQUE IO MI CONSIDERO MOLTO MEGLIO, RISPETTO A SUA MOGLIE...

BRAVA, CONTINUA A RIPETERLO... MAGARI SI AVVERA...
AH AH AH!

E, SENTIAMO UN PO'...
...CHE NE PENSI DI MARADONA?

MA DAI! PERCHE' ME L'HAI FATTO VENIRE IN MENTE?!
FLAP
FLAP
LO DETESTI COSÌ TANTO...

...CHE NE DICI DI ME?
...E ALLORA...

STAI INIZIAN-DO A FARE IL MACHO AN-CHE TU...
HEH
EHI... ADESSO TI STAI ESALTAN-DO TROPPO...

SCEMO...
...

SEI IL BENVE-NUTO...

YAWN... HUFF...
CRIBBIO... ABBIAMO FATTO LE QUATTRO DEL MATTINO...

MA LEI COME FA AD AVERE TUTTA QUELL'ENERGIA...?

OGGI RIMARREMO...
...SEMPRE INSIEME!

MA GUARDA... E' GIÀ COSÌ TARDI...
TSK!
MONTATA!
PER I SOLDI NON DEVI PREOCCUPARTI...

NON E' QUESTO IL PROBLEMA...
EHI, A PROPOSITO... ORA CHE CI PENSO...

...DOMANI HAI UNA PARTITA DI ALLENAMENTO!

* CALCIATRICE GIAPPONESE CHE GIOCA IN AMERICA

TE QUIERO!

SMACK

...CREDO CHE LEI SIA TROPPO PER ME...

Satoshi Shiki/Wrench Studio
MIN MIN MINTO
OCCHIO INDISCRETO

POP PO POP PANG
EHI, MINTO! CIAO!
ODDIO, ANCHE IN COSTUME DA BAGNO SEI COSÌ CARINA!
E... E TU SEI SEMPRE COSÌ... VITALE, MITO...
COMUNQUE SIA, SONO RIMASTA DAVVERO SORPRESA!
LA MANI-FESTAZIONE DI NUOTO IN QUE-STA SCUOLA SEMBRA QUASI UNA FESTA!

POP PAM
C'È UN'ATMOSFERA DAVVERO MOLTO ANIMATA, DIFFICILE DA TROVARE NELLE MANIFESTAZIONI DI QUESTO GENERE DELLE ALTRE SCUOLE!
PROPRIO COSÌ! ED È PROPRIO PER QUESTO CHE È COSÌ FAMOSA, TRA LE MANIFESTAZIONI TRADIZIONALI ORGANIZZATE DALL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA...
OOOOHHH

STANNO ARRIVANDO I MEMBRI DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA!
OOOH, ECCOLI! WOW!

OOOH, REIKO! OOOH, AJISAI!
DOOM M

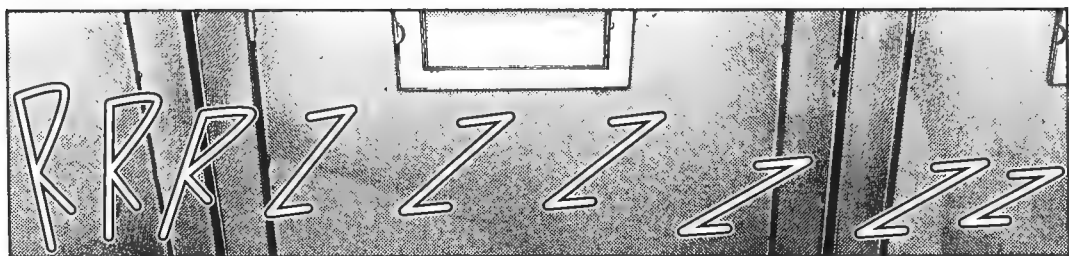
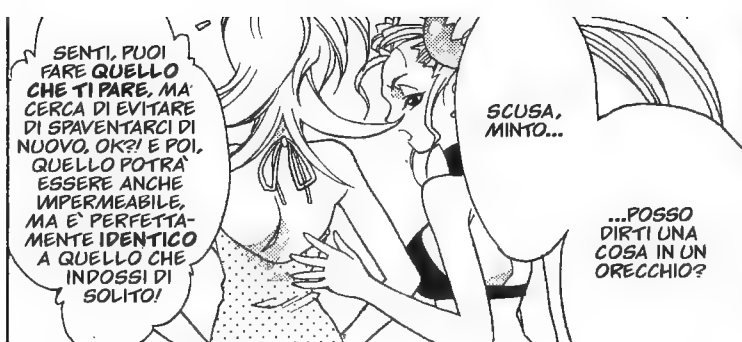
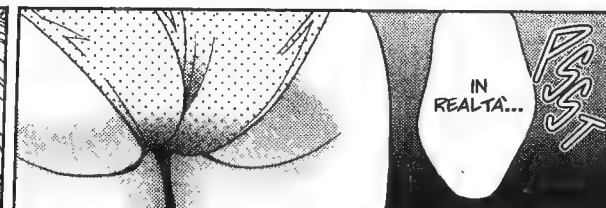
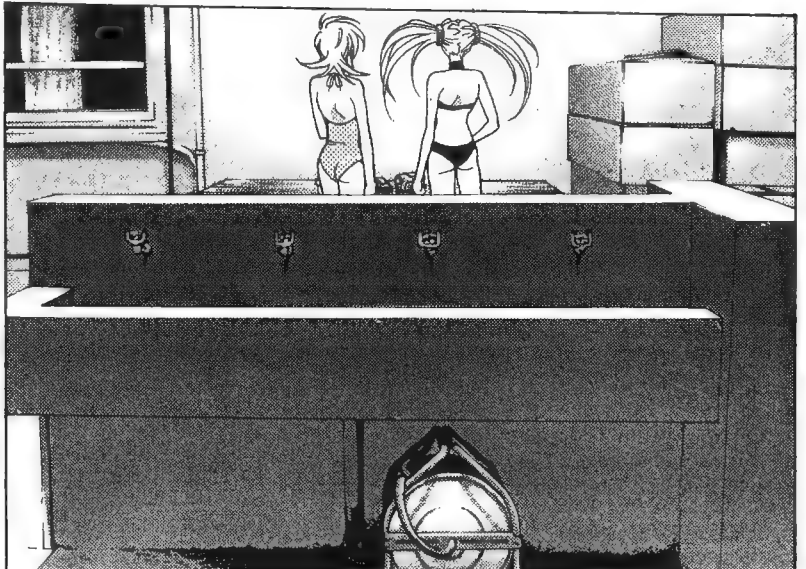
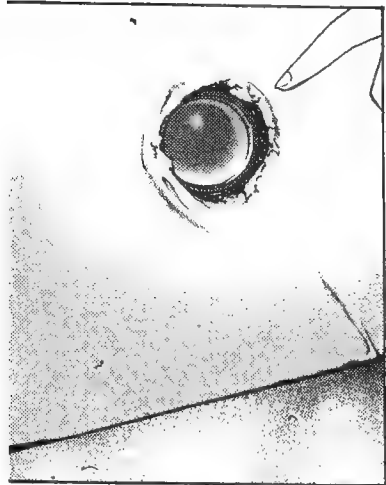
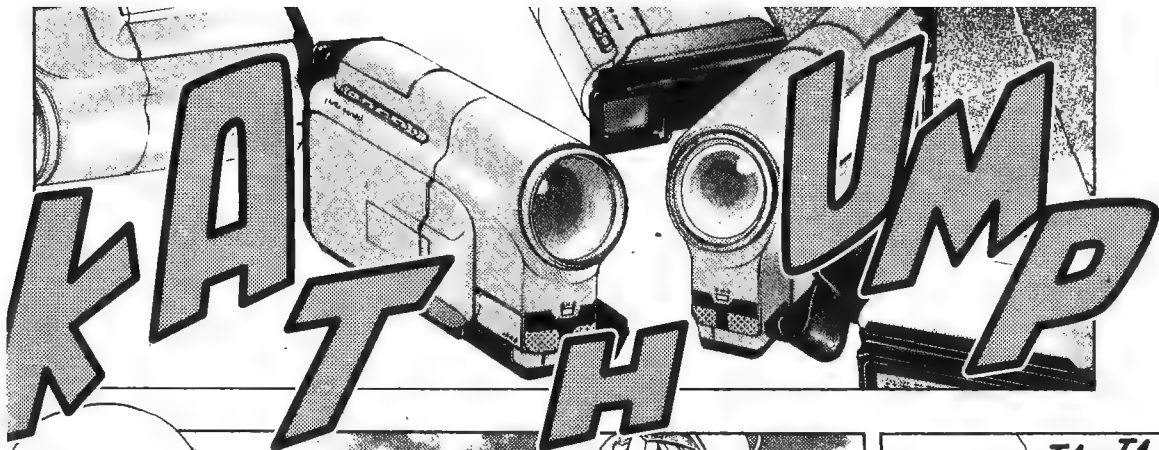
WOW WOW
EHI, MURATA!
SENPAI AJISAI!
...RIGUARDO A QUELLO CHE TU SAI, STAI PORTANDO AVANTI TUTTO SENZA PROBLEMI?

SÌ, CERTO.
STIA TRANQUILLO. NON LE RECHERÒ MAI ALCUN DISTURBO, PRESIDENTE...

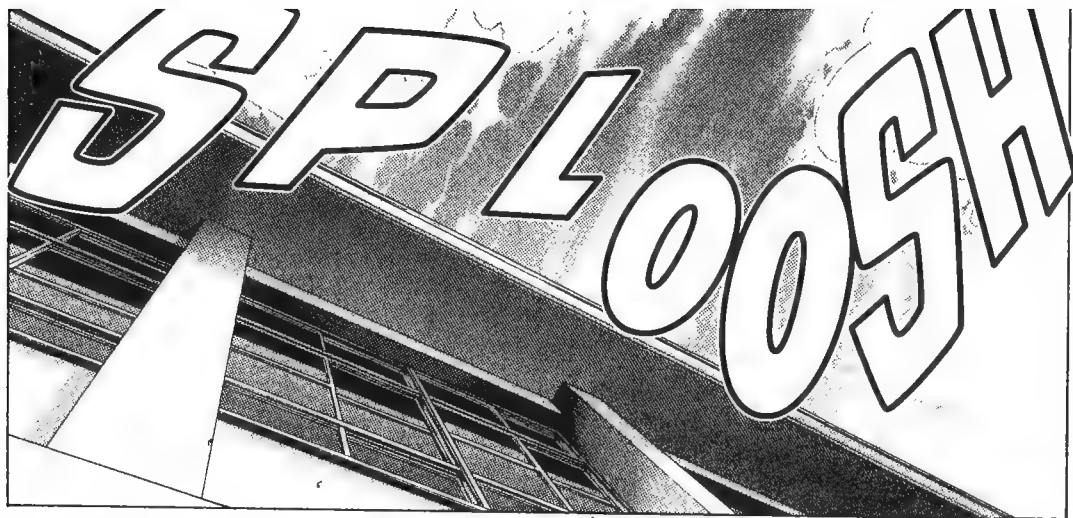
AAAAAAH!

CHE DIAVOLO È SUCCESSO?
WHUMP
CHE STA SUCCEDENDO QUI?!
PROVIENE DALLO SPOGLIATOIO FEMMINILE!
TAP TAP TAP

HO... HO S-SENTITO UNO STRANO RUMORE PROVENIRE DALL'ARMADIETTO...

DALL'ARMADIETTO?!

VLAM
UH...?
MMNH...
LIME?! MA PERCHE` TI SEI MESSO A DORMIRE IN UN POSTO DEL GENERE?!
...BUONGIORNO, MINTO... COME STAI...?
HAI LAVORATO TUTTA LA NOTTE?
IL FATTO E` CHE IERI HO LAVORATO TUTTA LA NOTTE, E SICCOME IN PRATICA NON HO CHIUSO OCCHIO, MI SONO ADDORMENTATO QUI SENZA VOLERLO... MIAO!
UH?
CERTO! GUARDA! MI SONO PREPARATO UN COSTUME IMPERMEABILE, IN MODO DA POTER ENTRARE NELLA PISCINA SENZA PROBLEMI!

SENTI, PUOI FARE QUELLO CHE TI PARE, MA CERCA DI EVITARE DI SPAVENTARCI DI NUOVO, OK?! E POI, QUELLO POTRÀ ESSERE ANCHE IMPERMEABILE, MA È PERFETTAMENTE IDENTICO A QUELLO CHE INDOSSI DI SOLITO!
SCUSA, MINTO...
...POSSO DIRTI UNA COSA IN UN ORECCHIO?
...
LICK
AH AH AH AH! SCUSAMI! MI SONO LASCIATA PRENDERE DALL'IMPULSO!
MA CHE ...?!
EHI!
WH UMP
IN REALTÀ...
PSST
...VOLEVO DIRTI CHE SE GUARDI BENE SOPRA L'ARMADIETTO, C'È UNA VIDEOCAMERA NASCOSTA...
COSA?! MA... NON È POSSIBILE! QUESTO È UN REATO...
DOBBIAMO RIFERIRLO SUBITO AI PROFESSORI!
NO! IN QUESTO CASO CONVIENE CHE SIAMO NOI DUE A OCCUPARCI DELLA CATTURA DEL COLPEVOLE!
GIURIAMO CHE LO PRENDEREMO... SULL'ONORE DI MINTO E KAORU!
COSA?!

KATHUMP
CE N'ERANO PROPRIO UN BEL PO', VERO?
MA CHI PUO' AVER FATTO UNA COSA TANTO ME-SCHINA?
TAP TAP TAP TAP
NON LO SO, MA UNA COSA E' CERTA... IL COLPEVOLE E' PROPRIO UN GRAN MA-NIACO!
MOKA?! CHE CI FAI QUI?!
OH, ECCOTI, MINTO! FINALMEN-TE TI HO TROVATO!
MA...
QUESTE VIDEOCA-MERE...
...SONO QUELLE CHE AVEVO COSTRUI-TO PER IL MIO FRATELLINO!

IL SENPAI AJISAI?!

SPLOOSH

LO SO! MI DEVO TRASFORMARE, GIUSTO?
ACCIDENTI, MINTO! CHE GUAIO! PER CALMARE QUESTO PANICO BISOGNEREBBE...
...COSA?
DOBBIAMO RIFUGIARCI IMMEDIATAMENTE!
E' TERRIBILE! TUTTA LA SCUOLA FINIRÀ COMPLETAMENTE SOTT'ACQUA!
SPLASH
TRASFORMAZIONE!
WOOOOOSH

OH, NO!

IO VOLEVO DIRTI SEMPLICEMENTE CHE AVREMMO DOVUTO LASCIAR FARE TUTTO A KAORU E ALLA SIGNORINA REIKO, **SENZA** TRASFORMARTI...
MA CHE DICI...? LO SAI BENE CHE IL TUO COSTUME **SVANISCE** A CONTATTO CON L'ACQUA...
SPLAASH

ALLA FINE, L'INCIDENTE DELLA TORRE SERBATOIO SI RISOLSE SENZA TROPPI PROBLEMI, GRAZIE ALLA SIGNORINA REIKO, A KAORU E A UN ROBOT DI MOKA... MIAO!

ASSOCIAZIONE STUDENTESCA

E' TERRIBILE... CHI SE LO SAREBBE MAI ASPETTATO...?
CHE RAZZA DI SITUAZIONE...

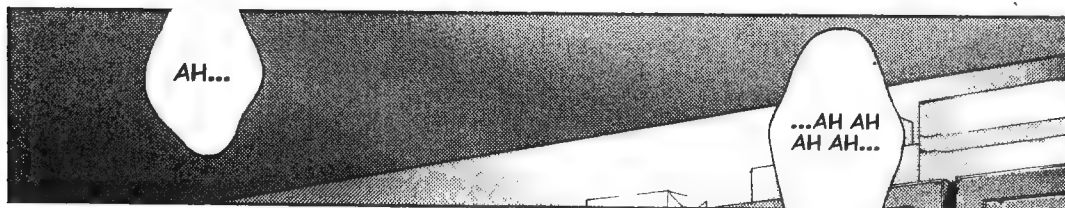
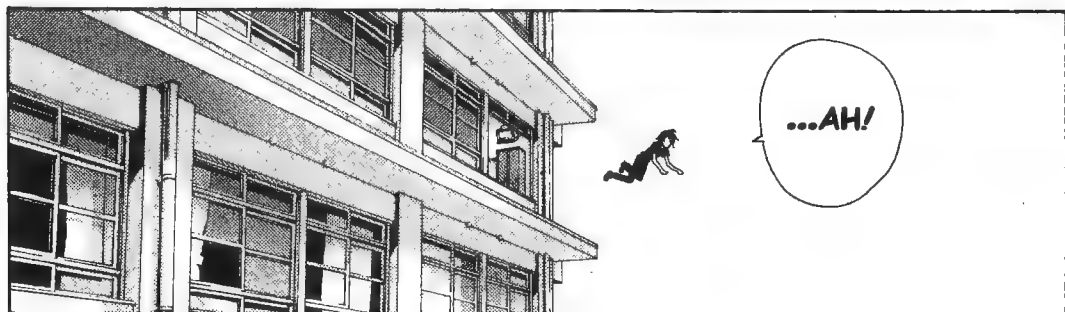
OH, MINTO...
EHM... P-POSSO DISTURBARTI, SENPAI AJISAI?
AVREI BISOGNO DI PARLARE CON TE...
CLACK
TOC TOC

SEI ARRIVATA PROPRIO AL MOMENTO GIUSTO...
RATTLE
ANCH'IO HO UNA COSA DA DIRTI...
AH, SÌ...? E... D-DI COSA SI TRATTA...?
PERCHÈ NON MI AVEVI RIVELATO CHE PROPRIO TU SEI QUELLA RAGAZZA CHE SI TRASFORMA MAGICAMENTE E COMBATTE IN ABITI DA SCIAMANO?!
E, SOPRATTUTTO, PERCHÈ NON MI HAI INFORMATO DEL FATTO CHE ATTORNO A TE RUOTANO IN CONTINUAZIONE ALTRE RAGAZZE APPASSIONATE DI COSPLAY?! NON TI RENDI CONTO DI UNA COSA COSÌ TERRIBILE?!
PERCHÈ NESSUNA DI LORO INDOSSA ORECCHIE DA GATTO?!
O-ORECCHIE... DA GATTO...
EHI! COS'È QUELLO SGUARDO?

AH?!
STUMP
RATTLE

...AH AH AH AH...
AH...

SIETE PERFETTE... MI ARRENDO.
PERFETTE...

I-IO ERO VENUTA QUI PER...
AH... E-ECCO...

THUMP
...INSOMMA, VOLEVO CHIEDERTI UNA SPIEGAZIONE RIGUARDO A TUTTE QUELLE VIDEOCA-MERE NASCOSTE IN VARI PUNTI STRA-TEGICI DELLA SCUOLA!

MIN MIN MINTO - CONTINUA (6 DI 8)

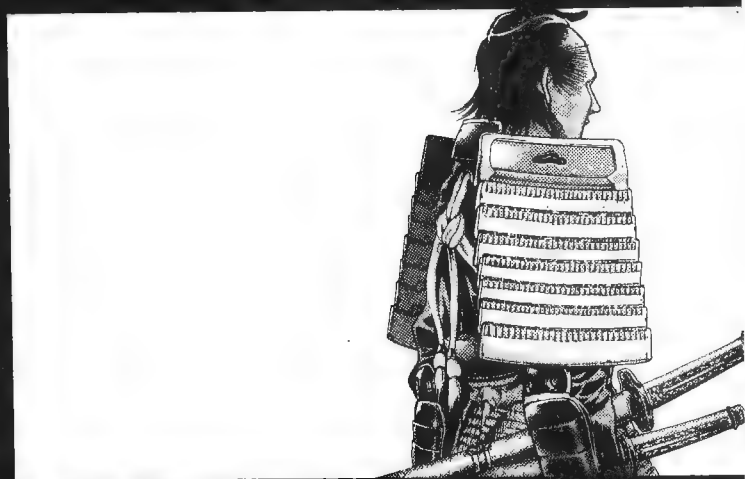
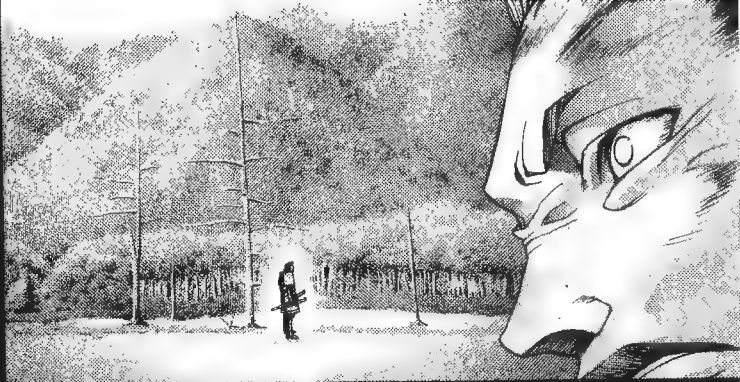
Satoshi Shiki

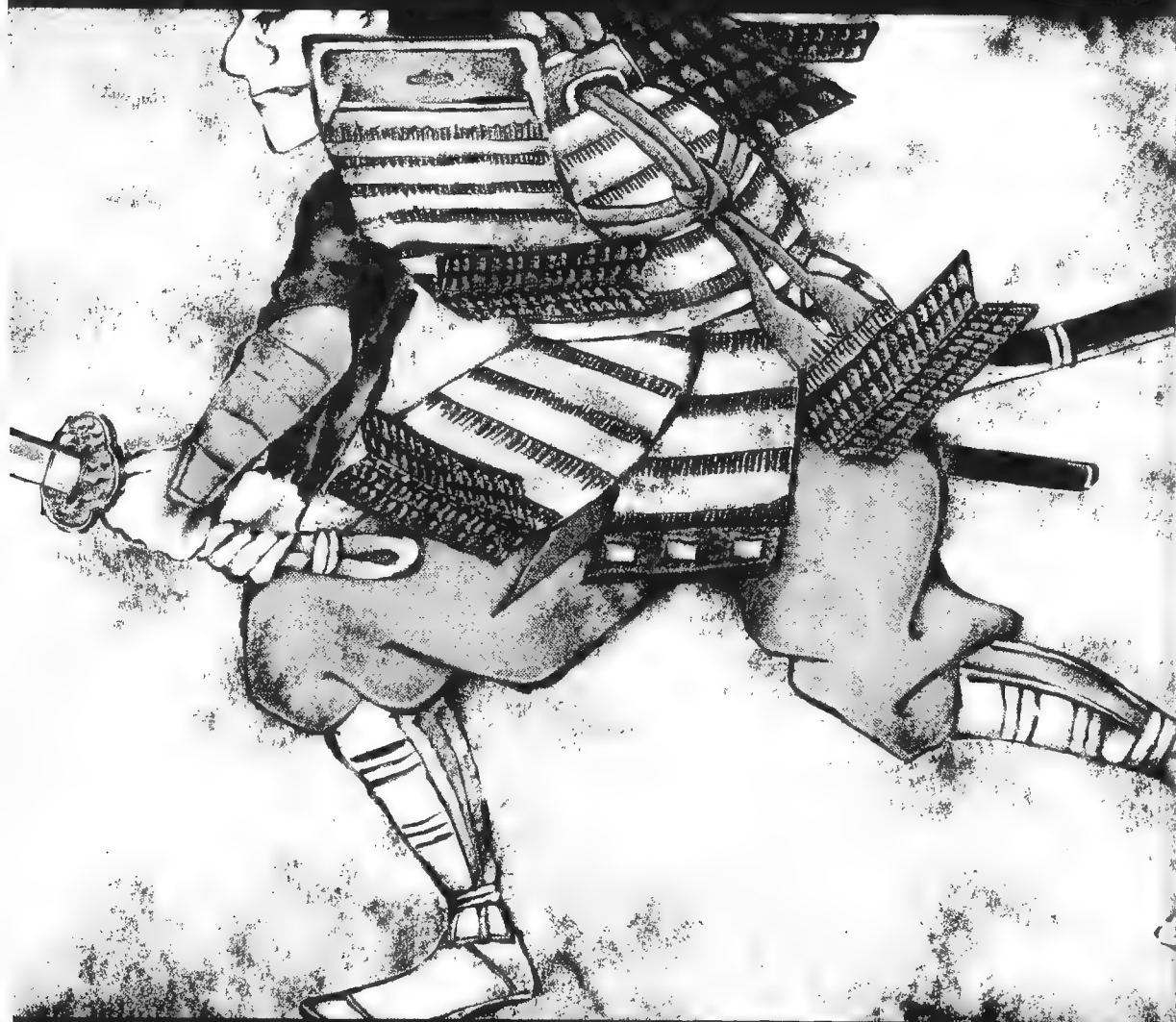
KAMIKAZE

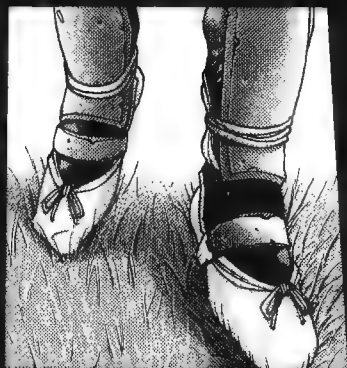
UN LUNGO GIORNO

...NON SARÀ MICA CHE...?
...I RICORDI IMPRESSI NELLE CELLULE DELLE OTTAN-TOTTO BELVE CHE MI HANNO IMPIAN-TATO... STANNO AFFLUEN-DO ALLA MIA ME-MORIA?!
QUEL-LO È UN TORII, UN PORTALE SACRO!

E
QUE-
STO...

DISTRU-
ZIONE E
MASSA-
CRO...

QUELLA SPADA...
...E` LA DIVINA KAMIKAZE!

QUELL'UOMO... E'
IL **CAPOSTIPITE...**

...DELLA **TRIBU'** DELLA
TERRA, UNO DEI CINQUE
CEPPI DEI **MATSUROWANU**
KEGAINOTAMI...

COSA SIGNI-
FICA QUESTA
BATTAGLIA...?
COM'E' POSSIBILE
CHE LE BELVE NON
POSSANO NULLA
CONTRO UN SOLO
AVVERSARIO?!

...D-DOVE MI TROVO...?
WHUP WHUP
WHUP

COS...?! HA RIPRESO I SENSI?
CORRI, HON-NAMI!

HONNAMI...
PRESTO... SPIEGAMI LA SITUAZIONE...

LA NOSTRA MISSIONE E` STATA UN COMPLETO FALLIMENTO...
WHUP WHUP WHUP
IN QUESTO MOMENTO STIAMO RITORNANDO NELLA BASE DI NERIMA...

UN FALLIMENTO?!
COM'E` FINITA LA BATTAGLIA TRA LE DUE KEGAINOTAMI? CHE NE E` STATO DELLA SIGNORA KAEDE?!

LA SIGNORA KAEDE E`...

COME È ANDATO A FINIRE LO SCONTRO CON IL CAPO DELLA TRIBÙ DELL'ACQUA?!
COS'È SUCCESSO AL SUO BRACCIO?

SE PROPRIO LO VUOI SAPERE...
WHUP WHUP WHUP

SU QUESTO STESSO SUOLO...

...FARÒ SPARIRE L'ULTIMA GOCCIA DI SANGUE DELLA TRIBÙ DELL'ACQUA.

NON CANCEL-LERAI IL NOSTRO SANGUE.

...SAE?
SLASH

UGH!
WOOSS

SIGNORA KAEDE!

RAZZA DI...

SHLOCK
SHLOCK

PIANTALA, AIGUMA... QUELLO NON E' ALTRO CHE UN SEMPLICE PEZZO DI CARNE, ORMAI...
...S-SÌ, MA...

CHI MI HA FATTO QUESTO NON E' IL CORPO MORTO DI SAE, MA LA SUA VOLONTÀ, CHE E' RIMASTA IMPRESSA IN QUESTA REALTÀ FINORA... PER IMPEDIRE L'ESTINZIONE DEL SANGUE DEL PROPRIO POPOLO...

PIUTTOSTO, PENSA A CONSERVARE IL MIO BRACCIO...

AH!

...SAE!
HO CAPITO... SAPEVI CHE SARESTI MORTA...

SE HAI ANCORA DUBBI SULLE OTTANTOTTO BELVE, POTRAI CHIEDERE IN-FORMAZIONI A LORO, PIU' TARDI...

PER OGGI CI RITIREREMO...
COME TEMEVO, QUELLI DEL CONSIGLIO PER LA SICUREZZA NAZIONALE NON SONO RIUSCITI A COMPETERE CON TE...

VALEVA LA PENA DI PERDERE UN BRACCIO PER QUESTO...
SAE... HO ASSISTITO AL POTERE DELLA TUA FORZA DI VOLONTÀ CON CUI HAI PROTETTO LA TUA STIRPE...

ADDIO, SAE...

...E QUESTO
È TUTTO...

...KITA!
!
WHUP

UFFICIALE CAPO CHI-KANAGA...

OH, BE'... ABBIAMO PERSO. CHE VUOI FARCI?
UH?!

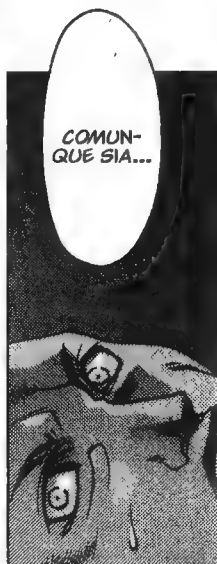
D'ALTRA PARTE, QUELLO ERA IL CAPO DELLA TRIBÙ DELLA TERRA, L'UOMO CHE PUÒ RICORRERE AL POTERE DELLA SPADA DIVINA!
CON LA FORZA DI CUI DISPONIAMO NOI, PER IL MOMENTO NON POTREMO ESSERE DI ALCUN AIUTO ALLA SIGNORA KAEDE E AL SIGNOR HIGA!

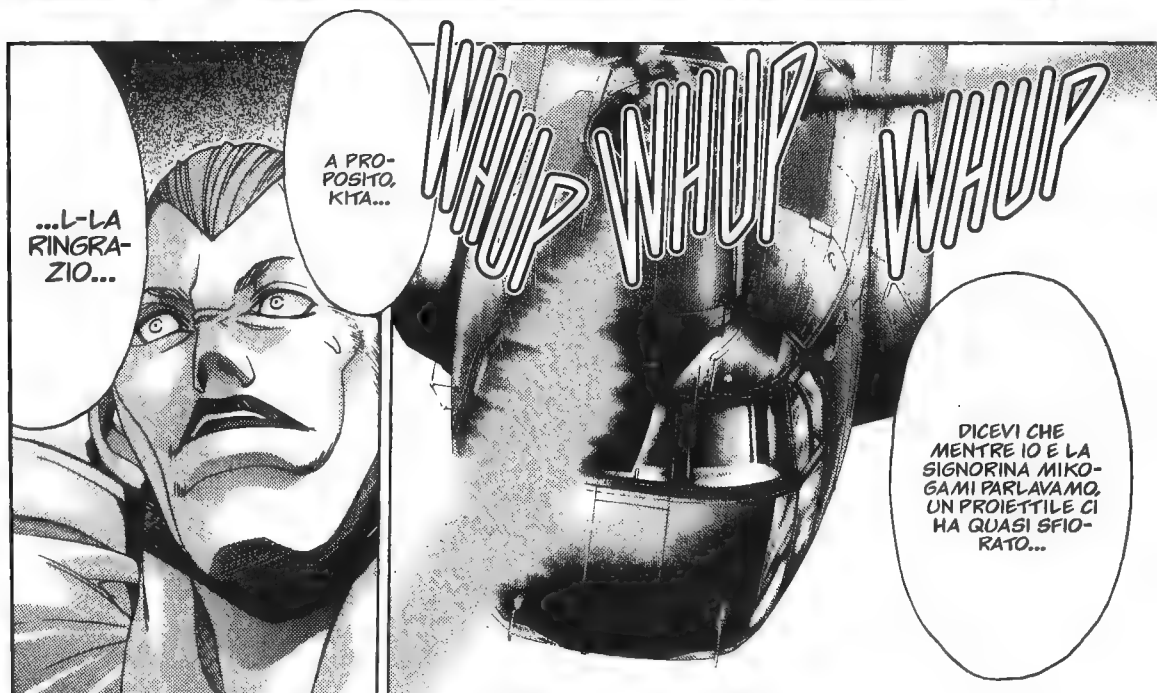
NON POSSIAMO CERTO LASCIARCI SFUGGIRE LA POSSIBILITÀ DI ACCEDERE A QUEL POTERE...
DOBBIAMO TORNARE ALLA BASE E STUDIARE UN NUOVO PIANO!

UFFICIALE CAPO CHIKANAGA...
...VORREI CHIEDERLE UN FAVORE!

LA PREGO... MI DONI UNA FORZA ANCORA MAGGIORE!
VORREI CHE MI USASSE COME CAVIA PER UNA NUOVA FUSIONE TRA LE BELVE E L'ARMA!

IO NON HO IL POTERE DI DECIDERE QUESTO.

DOBBIAMO CHIEDERLO A QUEGLI **AMABILI VECCHIETTI** DEL CONSIGLIO.

COMUNQUE SIA...

...CREDO CHE NON CI SARÀ ALCUN PROBLEMA.

...L-LA RINGRAZIO...
A PROPOSITO, KITA...
WHUP WHUP WHUP
DICEVI CHE MENTRE IO E LA SIGNORINA MIKOGAMI PARLAVAMO, UN PROIETTILE CI HA QUASI SFIORATO...

SECONDO TE...
...È STATO UN **AVVERTIMENTO** DA PARTE DEL CONSIGLIO PER DIRMI DI NON PARLARE TROPPO?

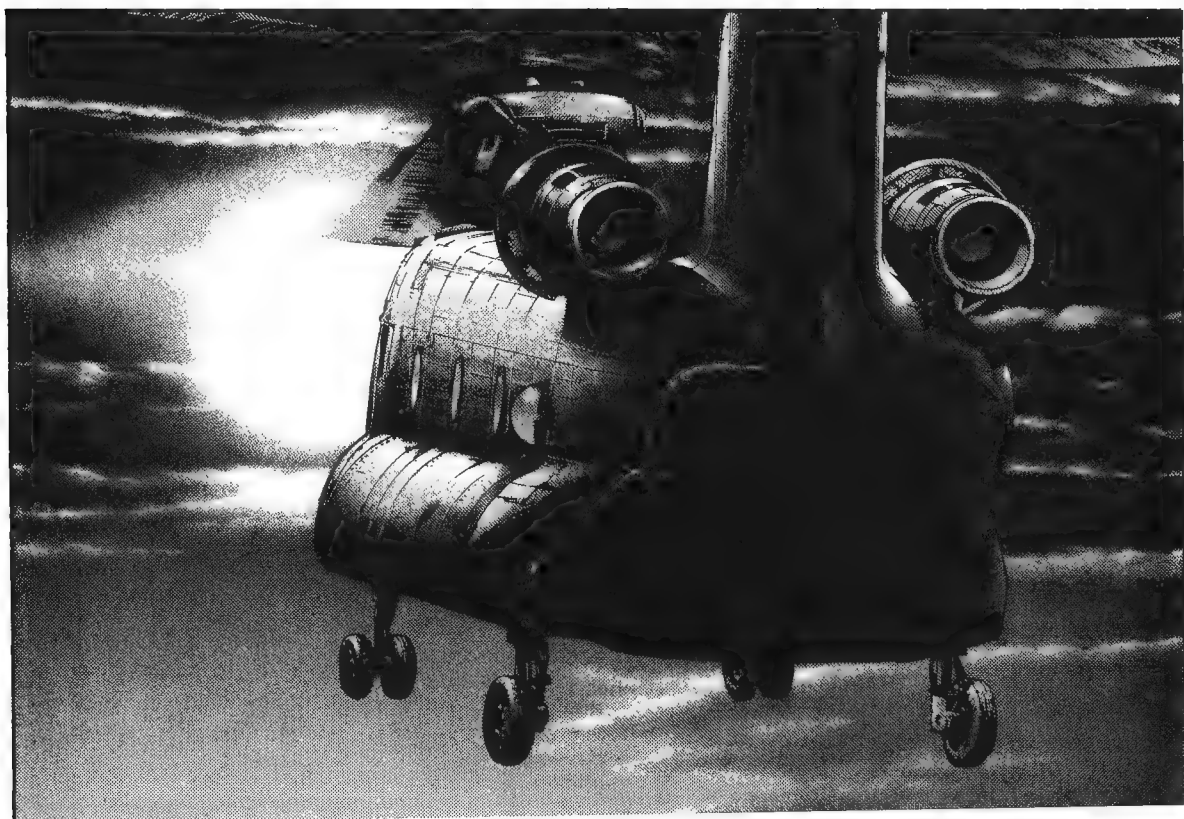
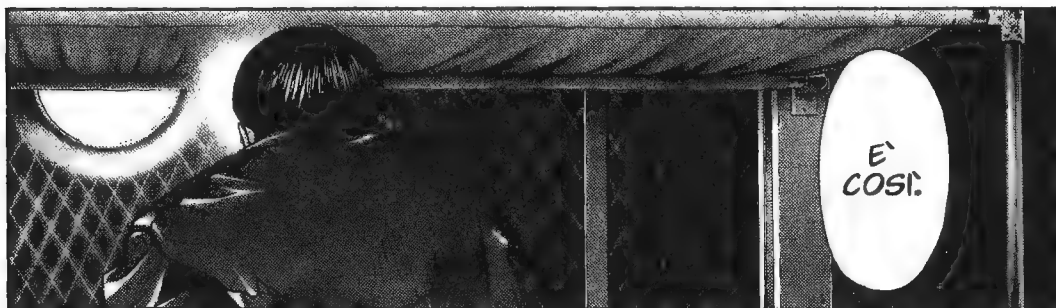
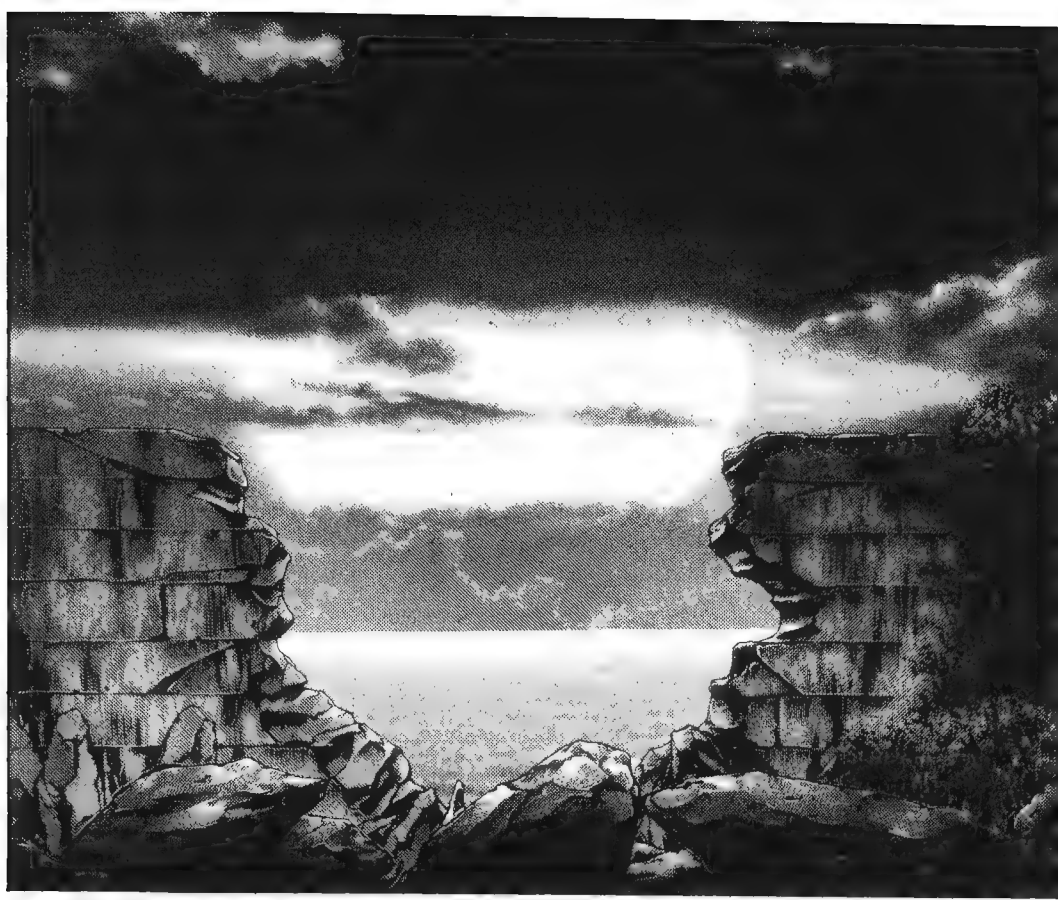
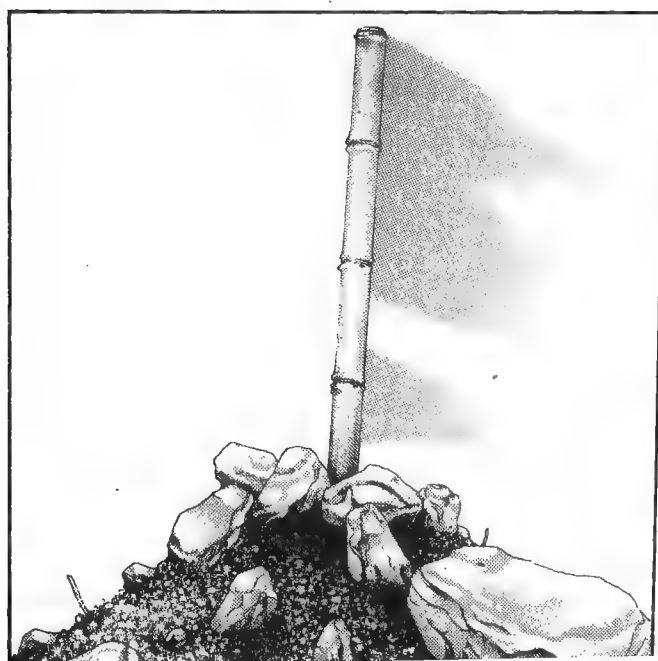
...
NON È POSSIBILE...

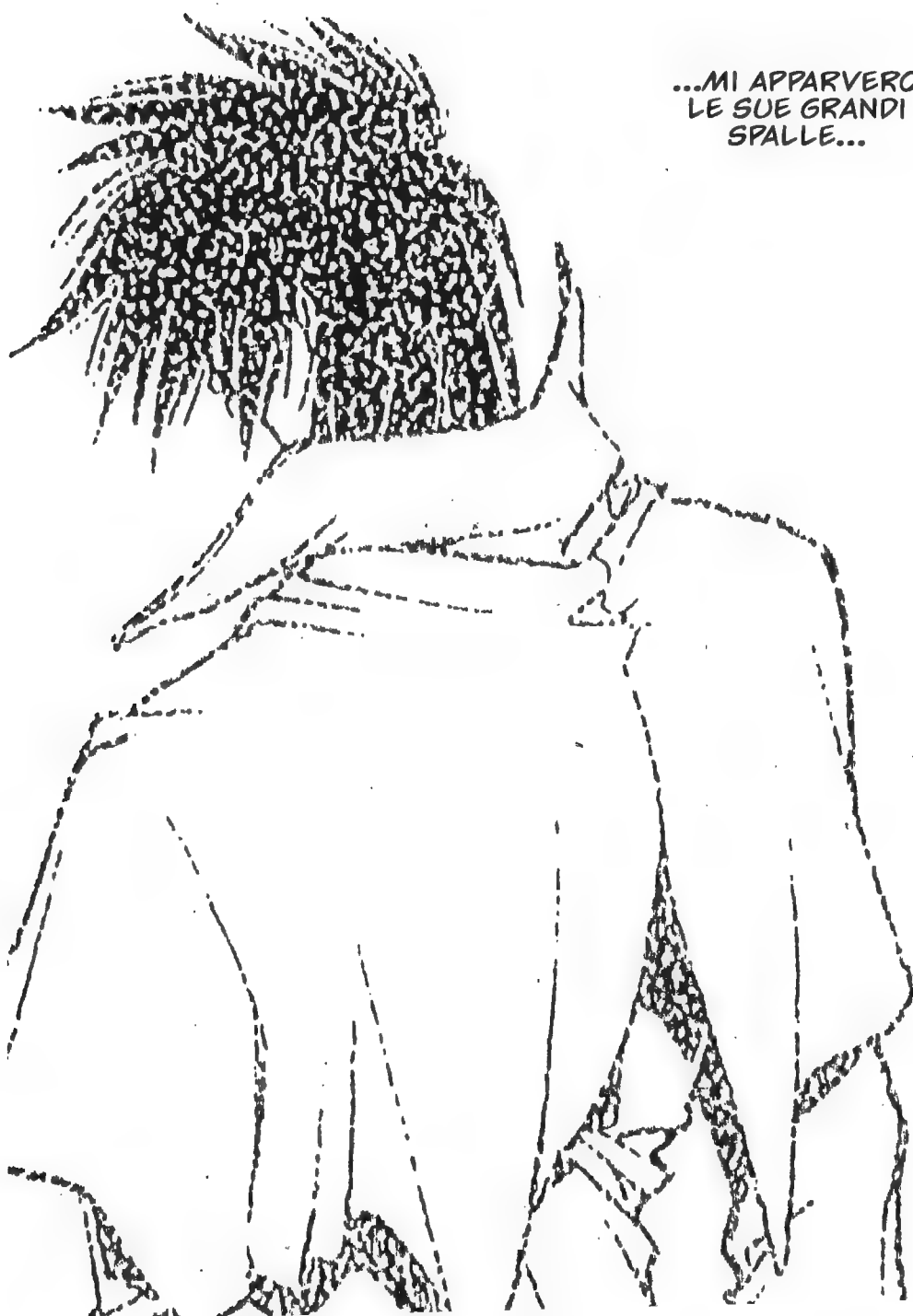
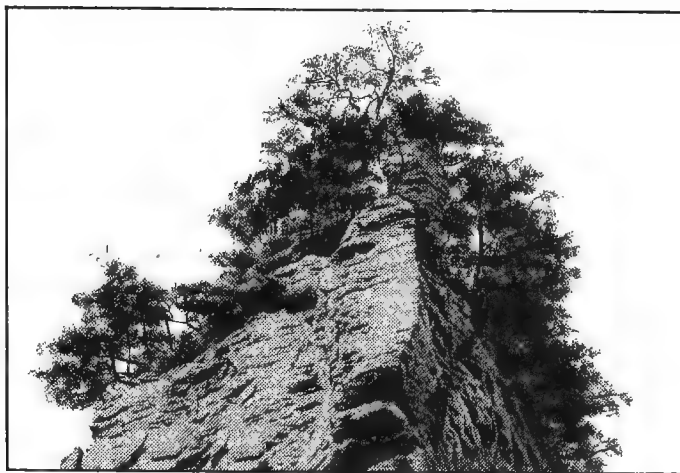
È COSÌ.

SPLASSSHH

FROCK

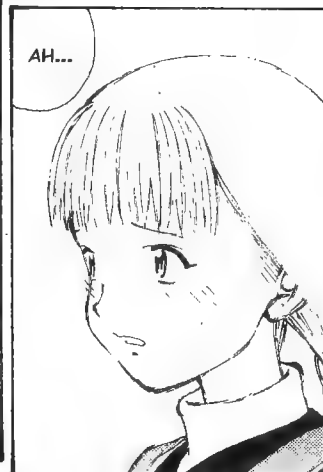
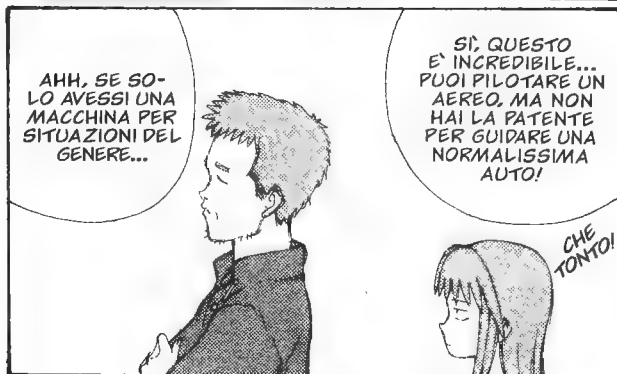
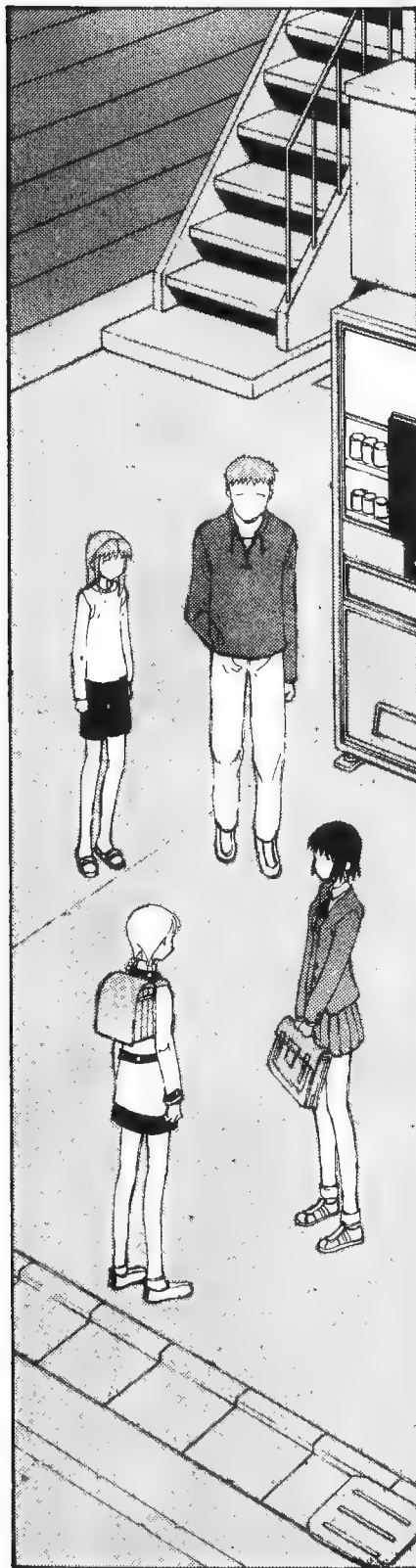
SHACK
SHACK

ISHIGAMI STA SCA-VANDO...

ORA CHE CI PENSO...

...ANCHE QUANDO LO VIDI
PER LA PRIMA VOLTA, TRA
LE GOCCE DI PIOGGIA CHE
CADEVANO...

QUESTO È STATO UN GIORNO LUNGHISSIMO...

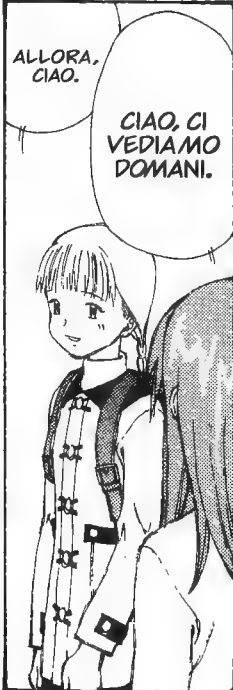
...DOVRÒ CERCARE
DI VIVERE DI PIÙ...

KAMIKAZE - CONTINUA

Mohiro Kito - **NARUTARU** - TROPPO TARDI

NOTA BENE: BENCHE' SI TRATTI DI PURA FINZIONE, QUESTO EPISODIO CONTIENE UNA DURA DENUNCIA SOCIALE A FATTI DI CRONACA SEMPRE PIU' DIFFUSI, E VISUALIZZA IN MANIERA METAFORICA (MA MOLTO CRUDA) LA DEGENERAZIONE DI UNA MENTE UMANA SOTTOPOSTA A CONTINUI MALTRATTAMENTI. INVITIAMO PERTANTO I LETTORI PIU' SENSIBILI A PASSARE OLTRE, DIRETTAMENTE A PAGINA 143. KB

OGGI MI SONO DIVERTITA MOLTO.
GRAZIE, SHIINA.

SÌ... ANCH'IO...

MI SONO SENTITA...
...SOL-LEVATA.

BUONA-NOTTE, SHIINA.
BUONA-NOTTE!

CIAO, CI VEDIAMO DOMANI.
ALLORA, CIAO.

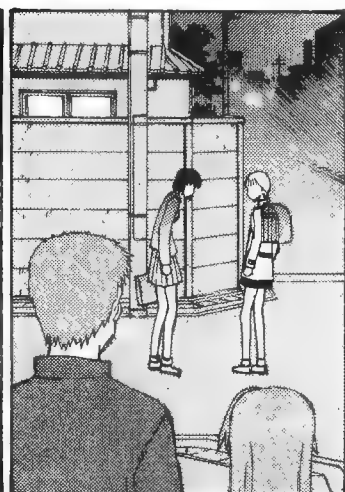
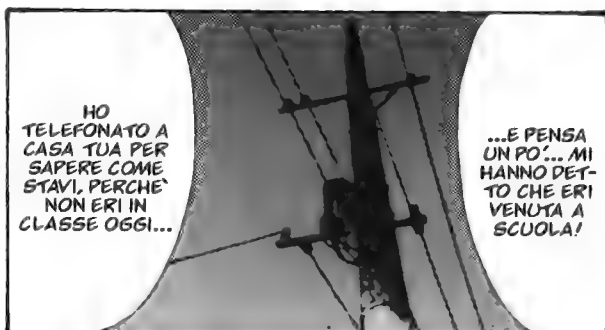
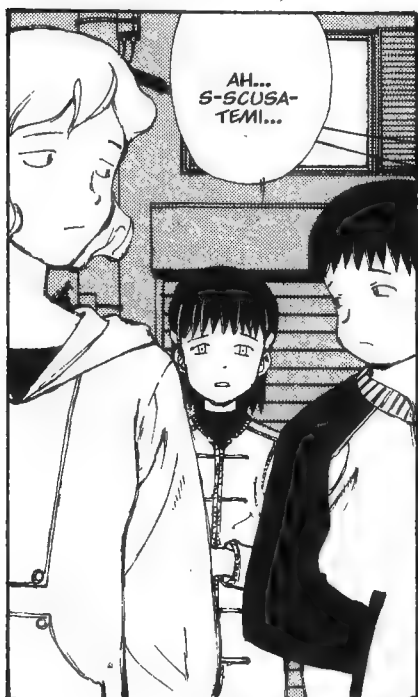
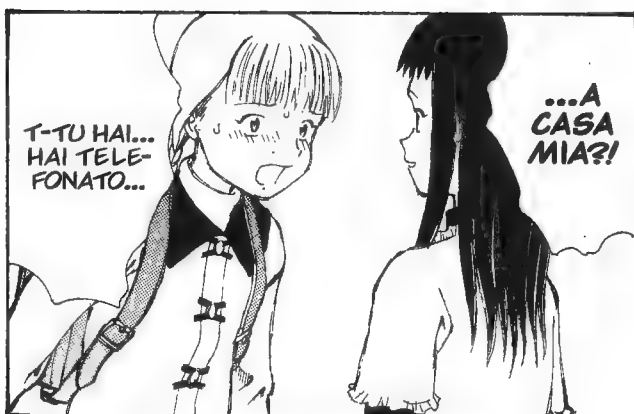
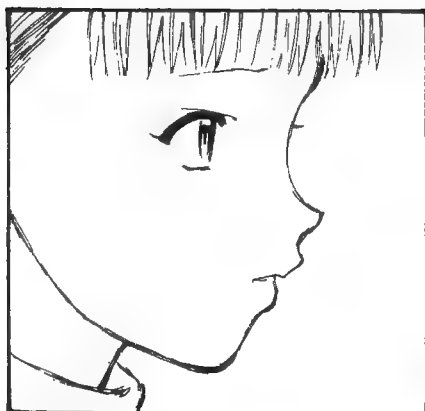
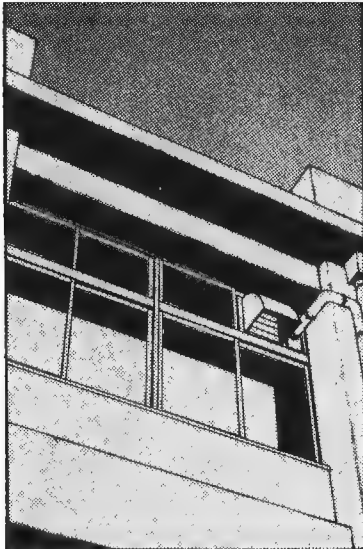
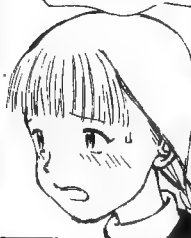
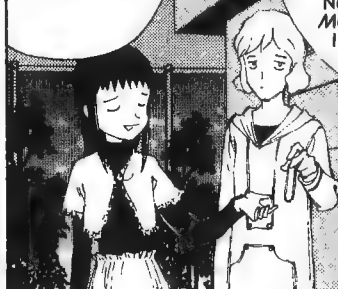
AH...
EHM...

...B-BUO-
NANOTTE...

BUONA-
NOTTE.

EHI, HIRO!

TI ABBIAMO TROVATO, FINALMENTE!

...A CASA MIA?!
T-TU HAI... HAI TELE-FONATO...
VA BENE CHE SEI LA PRIMA DELLA CLASSE, MA E' MEGLIO SE CONTINUI A VENIRE SEMPRE A LEZIONE!
ACCIDENTI, HIRO...
DIVERTIAMOCI UN PO' INSIEME!
VIENI, ANDIAMO A SCUOLA!
AH... S-SCUSATEMI...
DAI, ANDIAMO!
DOV'ERI FINITA?

I-IO... NON HO NEMMENO DATO LA PROVA SCRITTA! HO FATTO COME VOLEVATE, NO?

COME VOLEVAMO? NEANCHE PER SOGNO... **DOVEVI** DARLA!
PER NOI LA COSA IMPORTANTE ERA CHE TU OTTENESSI UN VOTO **MOLTO BASSO**, MENTRE COSÌ NON POSSIAMO VALUTARE IL TUO IMPEGNO...

AH AH AH...

DIMMI, HIRO...
...QUESTA, PER TE, È LA **PRIMA VOLTA**...
...GIUSTO?

BENE, ALLORA...
PREPARATI.

NOOO!
NOOO!

TENETELA FERMA PER BENE.

SE TI AGITI, SENTIRAI SOLO PIÙ DOLORE.

NOOOOO!

AAAH!

NO!

DAI, SMETTILA DI MUOVERTI!
SE POI TI SPORCHI, COME LO SPIEGHERAI AI TUOI?

MA GUARDA LA NOSTRA HIRO...
AH AH AH
E' GIÀ UNA DONNA...

BE', ALLORA...

HHH...

...ECCO...

NO!
AHI!

AHI! AHI! AHI! MI FAI MALE!

MA CHE GRIDI?
NON HO ANCORA FATTO NIENTE...

GH... SIGH...

THUMP

EHI, VOI!

HANF
HANF

SONO CONTENTA PER TE, HIRO...
HAI VISTO? E` ARRIVATO UN PRINCIPE AZZURRO...

CIAO, MIZUSHIMA...
ARRIVI AL MOMENTO GIUSTO... APPROFITTANE...

LO RIFERIRÒ A SHIINA!

KAIZUKA...

UGH...
...NON NE POSSO PIÙ...

UGH...
UH...
IO...
NON NE...
UGH...
...POSSO
PIÙ...
...C-COSA
C'È?
MIZU-
SHIMA...

NON DIRLO A SHIINA.
COSA...? MA...
NON DIRGLIELO, PER FAVORE!
VADO A CASA.

SONO IO. SONO TORNATA.

HIROKO.
DOVE SEI STATA OGGI?

ECCO...
IO...

SUPPONGO CHE TU AVESSI QUALCOSA DI IMPORTANTE DA FARE, PER DOVERTI ASSENTARE PERFINO DAL DOPOSCUOLA PRIVATO.

ORA BASTA.
VA' IN CAMERA TUA.

M-MA...
CIOE:...
VA BENE...

THUMP
...
...
...E` UNA QUESTIONE MOLTO SERIA...
...COSI` NON PUO` CONTINUARE...
C'E` UNA NETTA DIFFERENZA TRA L'AMBIENTE IN CUI E` CRESCIUTA MIA FIGLIA E LA SUA!
RISPETTARE L'AUTONOMIA DEI PROPRI FIGLI?!
NON CREDO. E` NATURALE CHE I GENITORI LI INDIRIZZINO NELLA DIREZIONE RITENUTA PIU` GIUSTA, PER IL BENE DEL LORO FUTURO.
COMUNQUE SIA, SUA FIGLIA STA ESERCITANDO UN'INFLUENZA DANNOSA SU HIROKO.
LO TENGA BEN PRESENTE, DA OGGI IN POI, E AVRA` LE RISPOSTE CHE CERCA.
CLICK

A C-CHI...
...A CHI HAI TELEFONATO?
QUESTO NON TI RIGUARDA.
TORNA IN CAMERA E METTITI A STUDIARE. DEVI RECUPERARE LE LEZIONI DEL DOPOSCUOLA DI OGGI.
HAI TELEFONATO...
...A CASA DI SHIINA?
KRRK

AHH...
AH...
KHRUMP
KT

CHI ERA AL TELEFONO?

OH...
...U-UN MIO COLLEGA DI LAVORO...
TLING

MMM...

CHI E'?
EHM... SONO MIZUSHIMA...

A TE...

...A TE PIACE SHIINA, VERO, MIZUSHIMA?

N-NON CAPISCO BENE...

...PERÒ...

...NON RIESCO PROPRIO A LASCIARTI STARE COSÌ...

PERCHE` ME LO DICI SOLO ADESSO?
SE ME LO AVESSI DETTO POCO FA, FORSE AVREI POTUTO **RESISTERE** ANCORA...
SCEMO.

ADESSO...

...È TROPPO TARDI!

..JARDI?

EHI, MIYO!
BUON-GIORNO!
OH, NO... NIENTE DI GRAVE...
...NON PREOC-CUPARTI!
CHE TI È SUCCESSO? TI SEI FATTA MALE?

KAIZUKA.
OH? ASSENTE ANCHE OGGI?
SAKURA.
DI NUOVO ASSENTE...
...NON L'HO NEMMENO BACIATA...
SAKURA...

DIO, CHE STRAZIO...
HIC
HUFF

MA
CHE...?

COS'È SUCCES-SO?
DICONO CHE C'È STATO UN OMICIDIO!
COSA?! PROPRIO QUI?!

ODDIO... HO VISTO... UGH...
HAI VISTO? COSA?

SENTI, KOMA...
IO CREDO DI AVERE UNA LUNGA ESPERIENZA COME AGENTE DELLA POLIZIA...
IN VITA MIA NON HO MAI VISTO QUALCOSA DI COSÌ ORRIBILE...
...MA CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUELLA ROBA?!

VOGLIO DIRE... QUELLO CHE ABBIAMO TROVATO...

...NON HA NEMMENO PIÙ **LA FORMA** DI UN ESSERE UMANO...

LO SI PUÒ PARAGONARE AL MASSIMO A UNO **SPEZZATINO** DI CARNE...

...BE'? COSA TI SUCCEDE, KOMA?

IL TESTIMONE OCULARE SI È CALMATO UN PO'.

BENE. CREDETE CHE RIUSCIRÀ A PARLARE?

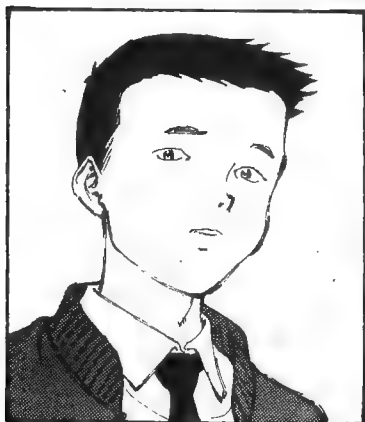
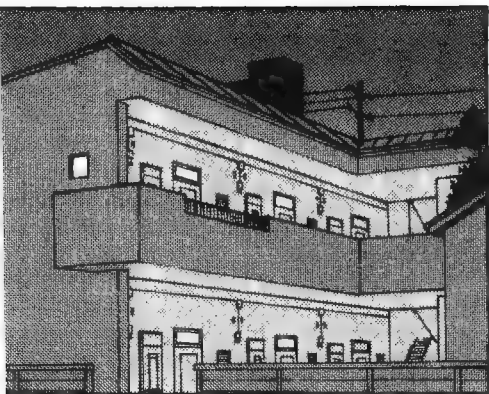
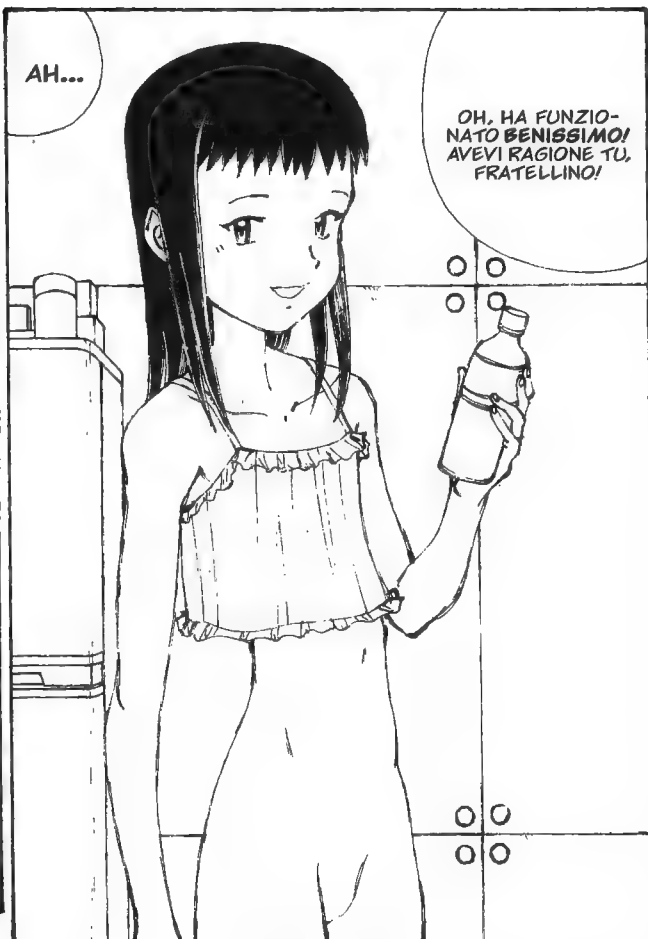
PREGO. SAREBBE IN GRADO DI DESCRIVERCI IL COLPEVOLE?

...N-NON ERA UN ESSERE UMANO...

Q-QUELLO...
...E-ERA UN MOSTRO...
...UN DEMONE!

UN... DEMONE?
PARLA DELL'AGGRESSORE?

SIGNOR HIGUCHI, ABBIAMO SCOPERTO L'IDENTITÀ DELLA VITTIMA.

ERA UNA RAGAZZA...
SI CHIAMAVA MIHAYA OZAKI...
MIHAYA OZAKI

ALLORA...
...COM'È ANDATA CON LO SCHERZO DELLA PROVETTA, AKI?
AH...
OH, HA FUNZIONATO **BENISSIMO!** AVEVI RAGIONE TU, FRATELLINO!
IL SUCCO DI LOMBRICHI È STATO COSÌ COSÌ...
...MA LA PROVETTA, CONTO DI USARLA ANCORA!
SÌ, MA EVITA DI FARLE MALE. NON DEVI DARLE UN CALCIO SUL SERIO.
BASTERÀ FARE FINTA!
CERTO! PER CHI MI PRENDI?
È CHE NON MI FIDO MOLTO DI TE.

NON SONO MICA UN MOSTRO!

AH, NO, EH?

E DAI, NON PREOCCU-PARTI!

CRASH

...E QUESTO...
...CHE DIAVOLO È..?

WHUMP

KRROTCH

AAAAAH!

KA THUMP
ARGH!
...AUH!
COUGH
GLIICH
HHH...

...
HISS
GWMP
RATTLE
SHRRR
SHRRR
MMH!
GMMH!
HGH

PLOP PLOP

UGGH...

COUGH
SCU...
SCU...
SCUSA...
T-TI PREGO... P-PERDONAMI...

HN...
AH...
NGH!
AAAAAAH!

OD-
DIO, NO!
BASTA!
BASTA!
AAH!

SMETTILA!

NON CE
LA FACCIO!
AAAH! COSÌ
MI AMMAZ-
ZI!
AAAAAH!

PERDO-
NAMI! TI
PREGO!
AAH!
AH!

...AH...

RRIIP

AARGH!

POOO PEEE
POOOPEEE

KTAP
WO OOSH

NARUTARU - CONTINUA (6° VOLUME - 4 DI 6)

Makoto Kobayashi

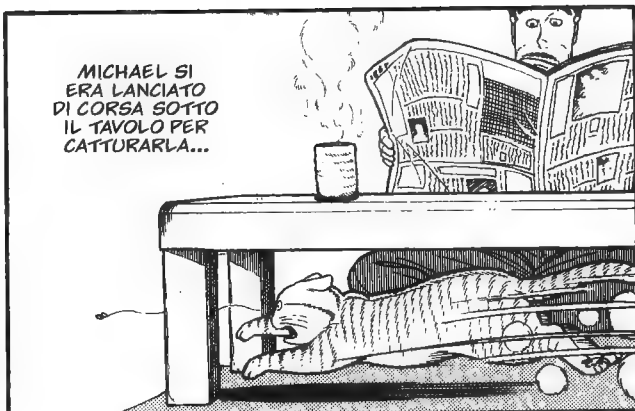
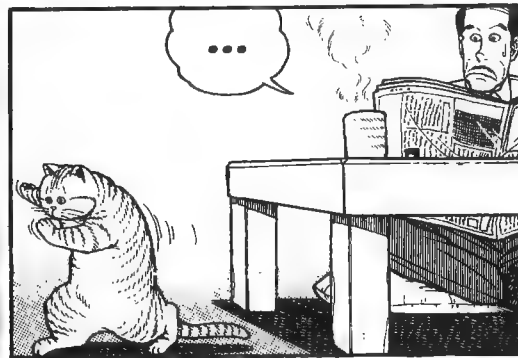
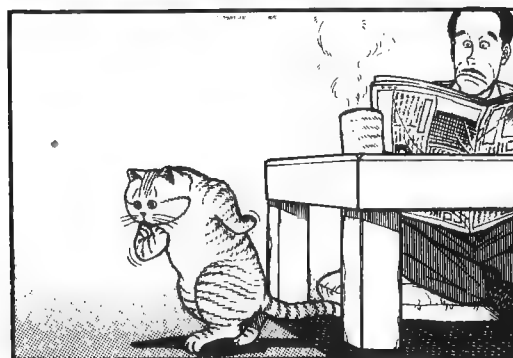
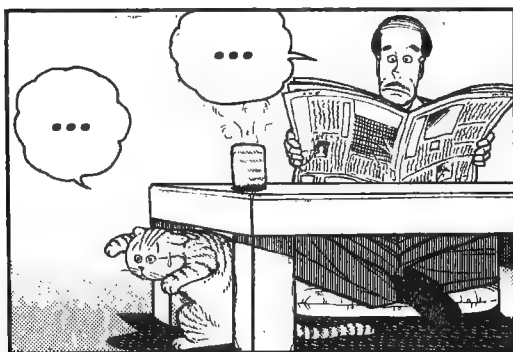
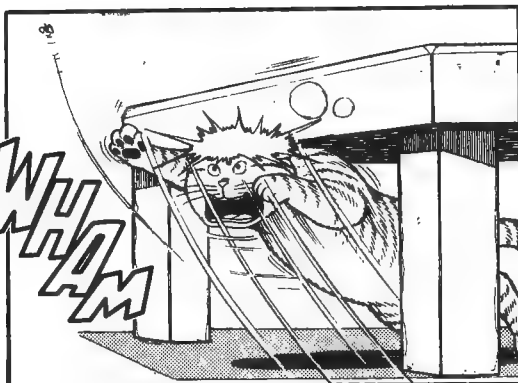
MICHAEL

IL BALLO DI MICHELE – LATO A

GRAZIE MILLE...
COMPERMESSO!
PREGO, PREGO, ENTRATE PURE!
OH, SALVE! VI ASPETTA-VAMO!

AH AH... PROPRIO COSÌ!
OH, CHE CARINO! SAREBBE QUESTO IL GATTO CHE BALLA?!
FRILEY

GRAZIE, MOLTO GENTILE.
ECCO A LEI... PREGO.
INCREDIBILE... MA, MI DICA, IN QUALI OCCASIONI QUESTO GATTO SI METTE A BALLARE?
L'HO VISTO CON I MIEI OCCHI, MA NON SONO L'UNICO... PURE TRA I NOSTRI VICINI CE N'È QUALCUNO CHE INSISTE NEL DIRE DI AVERLO VISTO BALLARE, PERCIÒ SONO PIÙ CHE CERTO DI NON AVER AVUTO UN ABBAGLIO!

IO GLIEL'HO VISTO FARE...
...MENTRE INSEGUIVA UNA MOSCA! CIOÈ, NON PROPRIO MENTRE, A DIRE LA VERITÀ...
MICHAEL SI ERA LANCIATO DI CORSA SOTTO IL TAVOLO PER CATTURARLA...
...MA A QUEL PUNTO, LA MOSCA HA CAMBIATO TRAIETTORIA ALL'IMPROVVISO VERSO L'ALTO...
...E PROPRIO IN QUEL MOMENTO...
BUZZZZZ
WHAM
...
...
...
...
...

...
...ED ECCO COM'E' ANDATA! CREDO CHE LO FACESSE PER... PER IMBARAZZO!
SANTO CIELO, E' INCREDIBILE! MA E' CERTO DI NON AVER PRESO UN ABBAGLIO? L'HA FATTO ALTRE VOLTE O E' STATO UN CASO ISOLATO?
UH...
THUMP CRASH
OH, NO, TUTT'ALTRO... TRE GIORNI FA HO SENTITO UN GRAN FRACASSO PROVENIRE DAL SALOTTO...
...COSI' SONO ANDATO A VEDERE COSA FOSSE SUCCESSO...
...?
...

...

...E ALL'INTERNO HO TROVATO UNO DEI VASI CADUTO A TERRA, OVVIAMENTE ROTTO...

OH, VIA... NON E` PROPRIO COME DICE LEI! AH AH AH AH!
FANTASTICO! AVETE UN GATTO MERAVIGLIOSO!

SENTA, NOI VORREMMO FOTOGRAFARLO A TUTTI I COSTI MENTRE BALLA!

MMM... IL FATTO E` CHE NON SONO SICURO SE AVREMO TANTA FORTUNA... DOPOTUTTO, ANCH'IO L'HO VISTO APPENA DUE VOLTE, NONOSTANTE SIA IL SUO PADRONE...
OH, PER FAVORE! CI DOVRA` PUR ESSERE QUALCHE MODO...

D'ACCORDO!
CI PROVERÒ!

MIAO MIAO!
MAOW!
TROTTLE
TROTTLE
TROTTLE

MW...

FLIP FLIP

FLIP FLIP FLIP

FLIP FLIP
...

FLIP FLIP

MRRRRR...

WHUMP
MIAO!

MORALE:
COSTRINGERE UN GATTO A DARE SPETTACOLO CON LA FORZA PUO' FARGLI MALE...

MIAUU!
MIAAAU!
F-FATE PRESTO, VI PREGO! AHIO!
SCRATCH SCRATCH

QUESTO GATTO ODIA STARE IN BRACCIO... AHI AHI AHI!
SE LO TENGO COSI' PER PIU' DI TRENTA SECON-DI INCOMINCIA A SCATENARSI! AHIO!
A-ASPETTI UN MOMENTO... HO QUASI FATTO...
CHAK CHAK
MOWAAA!

ECCO, È TUTTO PRONTO!
POSSIAMO INIZIARE!

PREGO, SORRIDA!
GNAAAOO!
SCRATCH SCRATCH
AAAAH! NON CE LA FACCIO!
RATTLE

ASPETTA, MICHAEL!
PRESTO, PORTA UNA SARDINA ESSICCATA! SBRIGATI!
WHUMP
CORRO!
MIAUU!
PAT PAT

CLICK
CLICK
CLICK

OK, CE L'ABBIAMO FATTA!
WHADUMP
AHIAAAA!

VI RINGRAZIA-MO DAVVERO MOLTO!
E` UN PECCATO NON AVERLO POTUTO FOTOGRAFARE MENTRE BALLAVA, MA CON QUESTE IMMAGINI PENSO DI POTER SCRIVERE COMUNQUE UN BELL'ARTICOLO!
OH, SI FIGURI! E` STATO UN PIACERE!

NON APPENA LA RIVISTA SARÀ STAMPATA, VE NE SPEDIREMO UNA COPIA!
GRAZIE A VOI PER IL SERVIZIO!

OH...

...
COSA SUCCEDE...?

I-IO...
S-SONO MORTIFI-CATO...

...HO DIMENTI-CATO...
...DI INSERIRE IL RULLINO...

CO...?
...
...
...

MICHAEL - CONTINUA

Clamp CHOBITS

CHAPTER. 13

UHNNN...

AH, CHE BELLO!

FINALMENTE È FINITA! QUANDO SI HANNO I POSTUMI DI UNA SBORNIA, È VERAMENTE DURA SEGUIRE LE LEZIONI!

HAI BEVUTO NEL LOCALE DOVE LAVORI DI SERA? SE TI FAI PRENDERE LA MANO SOLO PERCHÈ PUOI BERE GRATIS, FARAI UNA BRUTTA FINE!

E POI TU NON REGGI MOLTO L'ALCOOL!

NO, NON HO BEVUTO NEL LOCALE DOVE LAVORO! ANCHE SE ERA **COMUNQUE** GRATIS!

CROCK CROCK

M-MA SEI IMPAZZITO A GRIDARMI COSÌ FORTE NELLE ORECCHIE DA UN MILLIMETRO DI DISTANZA?! A MOMENTI MI FAI CREPARE!
TUTUM
RATTLE
TUTUM

UH...? M-MA PERCHÈ TI SEI ARRABBIATO?
GRUNT

CIP
CIP
SCUSAMI...
DEVO TORNARE UN ATTIMO ALLA SCUOLA!
COSA?! E... E PERCHÈ?!

TAP TAP
VAI, VAI... NON STARE AD ASPETTARMI! CI METTERÒ UN PO'!

SHINBO HA CERCATO QUALCOSA PER TUTTA LA NOTTE...
...
...NON NECESSARIAMENTE DA ME...
LA PROFESSORESSA AVEVA INTENZIONE DI PASSARE COMUNQUE LA NOTTE FUORI...
...E IL POSTO DOVE LA PROFESSORESSA PENSAVA DI PERNOTTARE COMUNQUE ERA CASA DI SHIN...?
...LA PROFESSORESSA ERA L'OGGETTO DELLE RICERCHE DI SHINBO...
NON SARÀ MICA CHE...
FLIP

INDOVINA CHI SONO!
BASH
Y-YUMI... M-MA CHE DIAVOLO...?
FLOP
OH, SANTO CIELO! SCUSA! SCUSA!
AVEVO INTENZIONE DI COPRIRTI GLI OCCHI, MA DATO CHE SONO PICCOLA SONO ARRIVATA SOLO AL COLLO!
GGGHH...
RATTLE
RATTLE

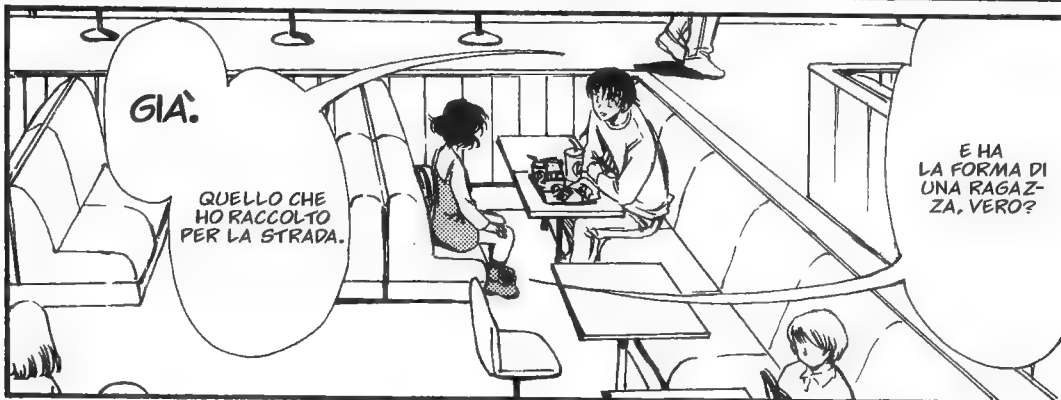
FLIP
TI CHIEDO VERAMENTE SCUSA... NON TI SEI FATTO MALE, VERO, SENPAI?

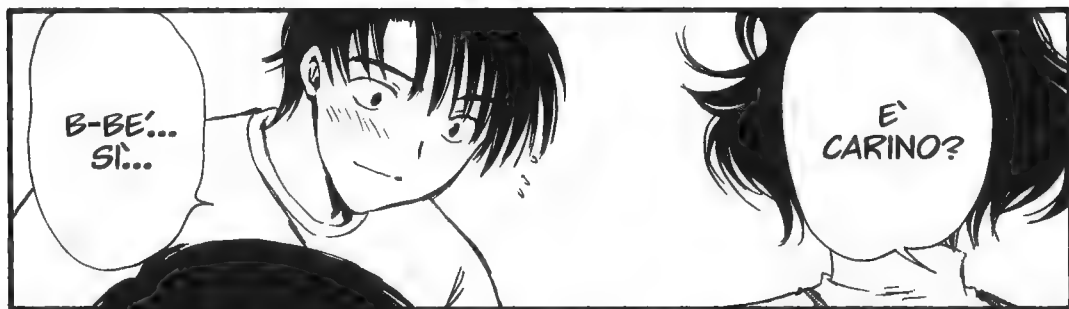
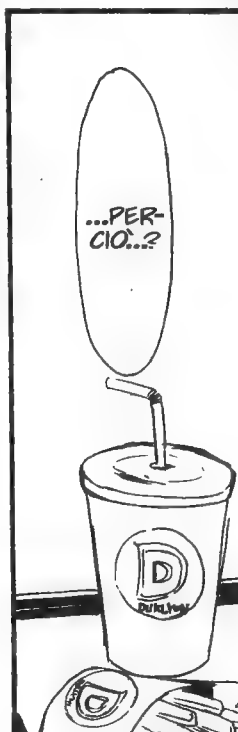
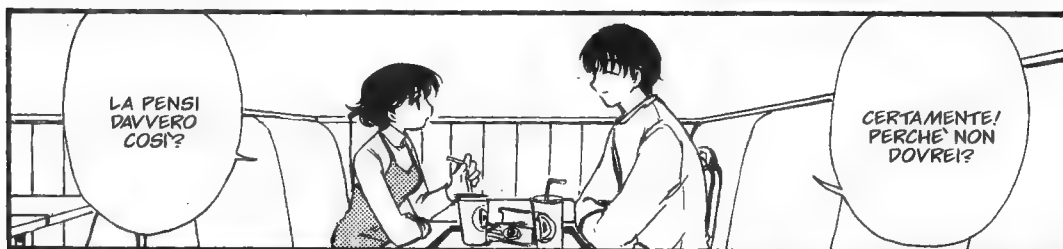
PLUMP

OOOH... L-LE SENTO!
L-LE STA PREMENDO C-CONTRO LA MIA SCHIENA...
UGH

EH, SI'!
SONO DAVVERO MORBIDE COME IMMAGINAVO...
...SENPAI MOTOSUWA?

CERTO... SE IL SENO FOSSE DURO, FAREBBE PAURA A TUT-TI, NO?
HEH
AH!
IH!
OH!

DUKLYON
SENTI, SENPAI...
SÌ?
TU VIVI DA SOLO, VERO?
A-HA.
È PER QUESTO CHE PARLO SPESSO DA SOLO SENZA RENDERMENE CONTO!
MA ORA HAI UN PC CON TE, GIUSTO?
GIÀ.
QUELLO CHE HO RACCOLTO PER LA STRADA.
E HA LA FORMA DI UNA RAGAZZA, VERO?

È CARINO?
B-BE'... SÌ...
OH, AC-CIPICCHIA SE LO E'!
PROVO UN PO' D'INVIDIA...
COME?
I PC CHE FANNO OGGI SONO TUTTI MOLTO GRA-ZIOSI...
...ECCO PERCHÈ LI INVIDIO UN PO'...

Y-YUMI...
ALLORA IMMAGINO CHE ANCHE TU...
...VORRAI PIÙ BENE A QUEL PC CHE A CHIUNQUE ALTRO?
C-COME "PIÙ CHE A CHIUNQUE ALTRO"..?
STIAMO PUR SEMPRE PARLANDO DI UN PC...
È VERO CHE È MOLTO GRAZIOSO, MA NON È UNA PERSONA VERA...
...PERCIÒ..?

BE'... PERCIÒ NON È UN ESSERE UMANO, MA SOLO UN OGGETTO CARINO E UTILE!
CERTAMENTE! PERCHÉ NON DOVREI?
LA PENSI DAVVERO COSÌ?
MENO MALE...
SONO RIMASTO SORPRESO PER LA SUA REAZIONE DI PRIMA... ALL'IMPROVVISO HA FATTO UNA FACCIA... QUASI COME SE STESSE PER SCOPPIARE IN LACRIME!
OH, CHE IMBARAZZO... ALLORA SCUSA PER AVERTI DETTO TUTTE QUELLE STUPIDAGGINI!

HA DETTO DI PROVARE INVIDIA PER UN PC PERCHÉ È MOLTO GRAZIOSO...

INOLTRE MI HA CHIESTO SE **VOLESSI BENE** AL PC PIÙ DI TUTTI...

...E QUANDO LE HO DETTO DI NO, SI È RALLEGRATA.

COME IMMAGINAVO, HAI DIMENTICATO TUTTO...
COS'HO DIMENTICATO?
NON PREOCCUPARTI.
LUI VOLEVA QUESTO.

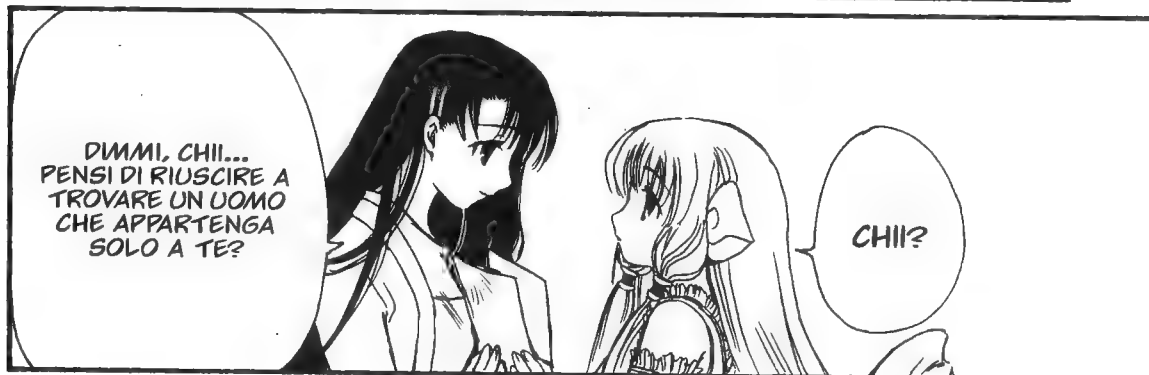
...DA-TI?
NON HANNO TROVATO DATI INSIEME A TE?

HIDEKI HA DETTO CHE NON CONTE-NEVO NESSUN DATO. DI NES-SUN TIPO.
NIENTE, VERO?

FLIP
ALLORA LI HAI PERSI.

GIÀ... MA FORSE PER TE È MEGLIO CHE IL GIORNO IN CUI TI DOVRANNO IN-STALLARE QUEI DATI NON AR-RIVI MAI...

CHII?

DIMMI, CHII... PENSI DI RIUSCIRE A TROVARE UN UOMO CHE APPARTENGA SOLO A TE?

IO LO SPERO TANTO, PICCO-LINA...
SPERO CHE TU POSSA TROVARE UN UOMO CHE VOGLIA BENE SOLO A TE...
IN QUEL CASO, L'ALTRA TE STESSA NON SERVIRÀ PIÙ...
CHOBITS - CONTINUA

Kenichi Sonoda
EXAXXION
OPERAZIONE EROE
豊和高等学校

CO... CO... CO... COSA...?
HOICHI! TU SEI ANDATO A LETTO CON AKANE?!
SEI DI-VENTATA LA DONNA DI GANCHAN?!

FLIP
AH... E-ECCO...

HMF...
SÌ!
L'HO FATTA DIVENTARE LA MIA DONNA!

WHUP
BRUTTO SCHIFOSO!
SMASH

PAPÀ...

UGH...

STA' INDIETRO...
...NON FA NIENTE!

PIANTALA, PAPÀ!

WHUMP
THUD
PUNCH
THUMP
NON SEI NIENT'ALTRO CHE UNO STUPIDO MOCCIOSO!
STHUMP
UGH...
THUD
BASH
BASH
...E TI PERMETTI DI RECITARE LA PARTE DELL'ADULTO...
...SOLO QUANDO TI FA COMODO, EH?!
BEL GANCIO.
SMETTILA! PERCHE' LO STAI PICCHIANDO?!

HANF
HANF
UNO CHE SI TROVA IN UNA SITUAZIONE COME LA TUA...
HANF
...COME PUO' GARANTIRE LA FELICITA' AD AKANE?!
UN PAGLIACCIO CHE PILOTA UN ROBOT INDOSSANDO UNA TUTA DA MOTOCICLISTA...
HAI PENSATO CHE POTRESTI CREPARE IN UNO DEI PROSSIMI SCONTRI?! SE ACCADESSE, COME POTRESTI ASSUMERTI LA RESPONSABILITA' DI AKANE?
HO FATTO L'AMORE CON AKANE PROPRIO PER FAR SI' CHE DIVENTI LA PERSONA PIU' IMPORTANTE PER ME!.
IO CONTINUERO' A VIVERE... E COMBATTERO' CON TUTTA LA MIA FORZA!
FRITSH

GANCHAN...
FLIP
...

IO TI AFFIDO LA MIA AKANE...
TI PREGO... CERCA DI VINCERE SEMPRE, A TUTTI I COSTI...
P-PAPÀ...
ABBIA FIDUCIA IN ME!
S-SEI SICURO CHE VADA BENE COSÌ?! IO NON CREDO CHE...
MA... TESORO!
SIAMO RIUSCITE A METTERCI IN CONTATTO CON LA SIGNORINA AOI!
SIGNORI HINO! C'È UNA BUONA NOTIZIA!

C-COSA...?
AOI... VERA-
MENTE?!

WHIZZ
SWISH
BZZMM

MIA
SORELLA!

AOI?! SEI
SANA E
SALVA?!
MAMMA?! SEI
PROPRIO TU?!
DOV'È PAPÀ?!
C'È ANCHE
AKANE?!

COME...? CHI?!

HOICHI! LO CONOSCI, NO? ANCHE ADESSO STA CURANDO I FERITI SENZA RIPOSARSI UN ATTIMO!

PURTROPPO MOLTA GENTE E' MORTA PERCHE' NON HA FATTO IN TEMPO...

...MA SE QUI NON CI FOSSE STATO HOICHI, A QUEST'ORA AVREMMO DAVVERO MIGLIAIA DI CADAVERI!

QUANDO MI E' PASSATO DAVANTI, MI HA DATO QUESTO APPARECCHIO DI NASCOSTO, INSIEME A UN PAIO DI OCCHIALI DI SCORTA...

MI SCUSI!

POSSO FARLE UNA DOMANDA?

OVVIAMENTE HA ACQUISTATO MOLTA POPOLARITÀ, E OVUNQUE VADA SI CREA UNA FOLLA CHE LO TRATTA COME UN VERO E PROPRIO EROE!

A PROPOSITO, DOVE VI TROVATE ADESSO?

SIAMO DAL NONNO DI HOICHI... E' UNA SPECIE DI BASE MILITARE...

UH-OH...

SE NON SBAGLIO, E` STATO DIRAMATO UN ANNUNCIO CHE INVITA I CIVILI AD ASTENERSI DALL'USARE IL TELEFONO.

...ANCHE PERCHE` E` INUTILE PROVARCI, DATO CHE I CIRCUITI INTERNAZIONALI SONO BLOCCATI.

AOI, ASPET... ZZT

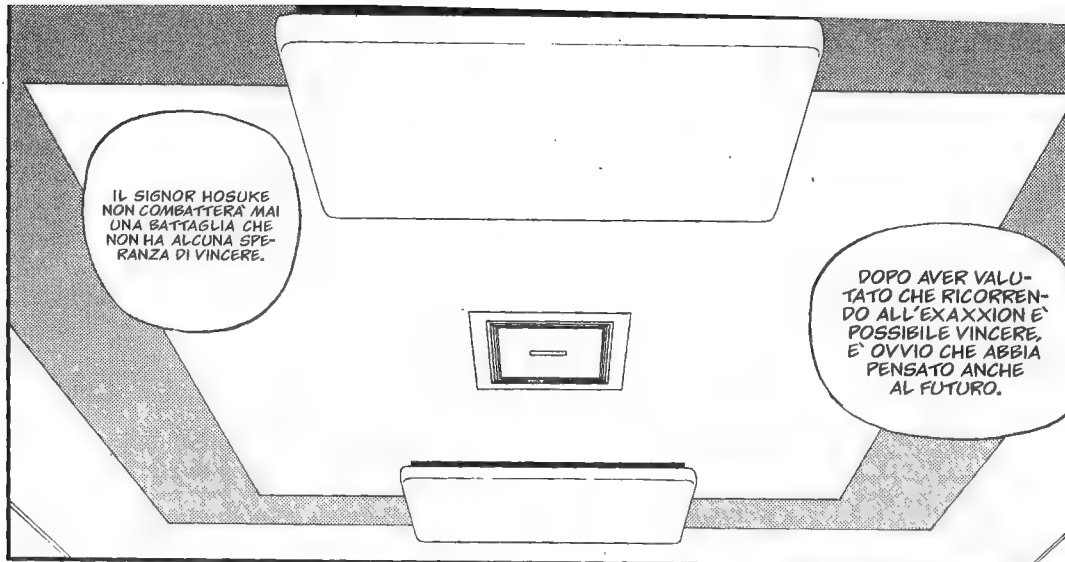
BIP

SCUSATE, CI SENTIAMO DOPO...

AH, ECCO... STAVO SOLO CERCANDO DI SAPERE DOVE SI TROVA UN MIO AMICO CHE HO PERSO DI VISTA...

...E POI VOLEVO PARLARE CON IL SIGNOR KANO, CHE MI HA GUARITO...

VI SPIEGO MEGLIO... L'ALTRA META' DI **ME** SI E` TRASFORMATA IN **HOICHI**, E SI STA COMPORTANDO DA EROE IN MEZZO ALLA GENTE.

FINCHE` I TERRESTRI CONTINUERANNO A ESSERE DIVISI IN FAZIONI PRO O CONTRO RIOFARD, NON POTREMO VINCERE LA GUERRA, CAPITE?

ORA CHE ABBIAMO SCONFITTO SHESKA, ABBIAMO MESSO IN GIOCO UN **EROE** CHE SALVA LA VITA DEI FERITI **SENZA DISTINZIONE TRA AMICI E NEMICI**. LA MAGGIOR PARTE DEI TERRESTRI RESTERÀ MOLTO COLPITA DA QUESTO, E NON AVRÀ PIÙ DUBBI RIGUARDO **A CHI** FARE RIFERIMENTO.

GIÀ! E OLTRE A QUESTO, OTTERREMO ANCHE L'EFFETTO DI TRATTENERE L'AUMENTO DELLA CORRENTE RADICALE ALL'INTERNO DI RIOFARD!

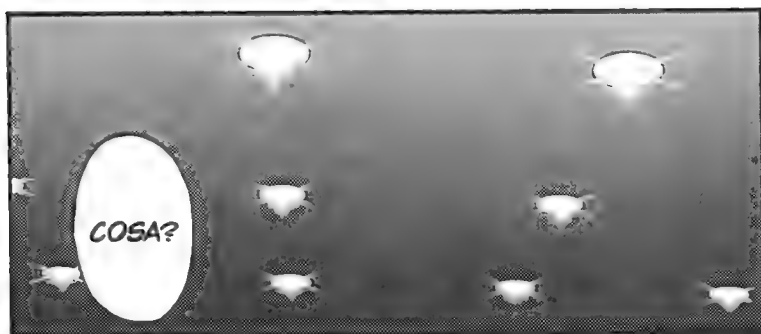
DOPO AVER FINITO DI SALVARE VITE UMANE NELLA BASE DEGLI ASCENSORI, DIREMO A ISAKA DI PORTARE QUI VOSTRA FIGLIA AOI.

PLO PLO PLO

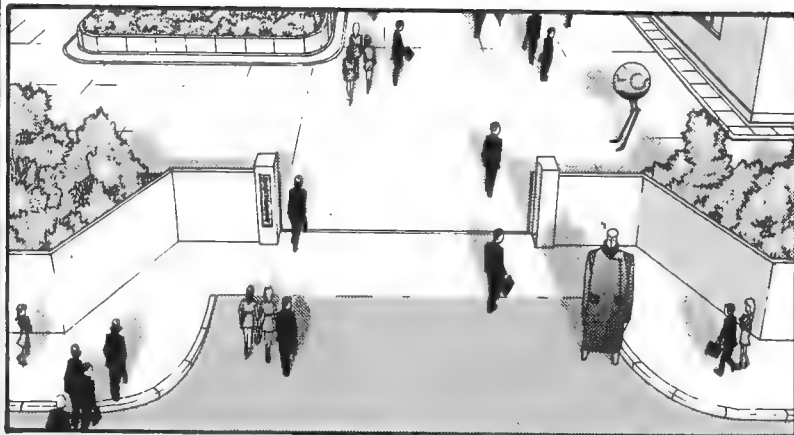
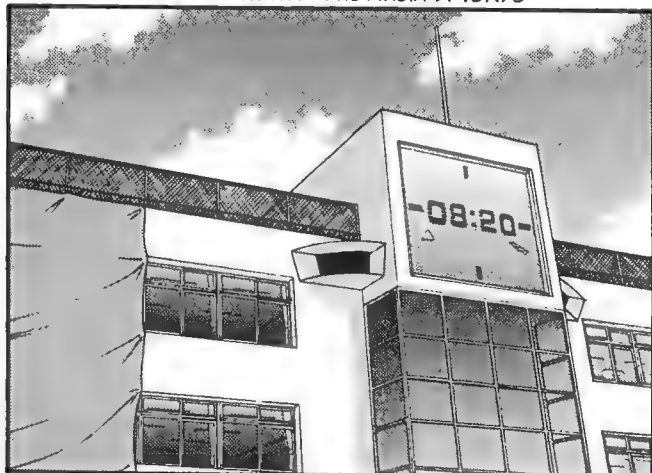
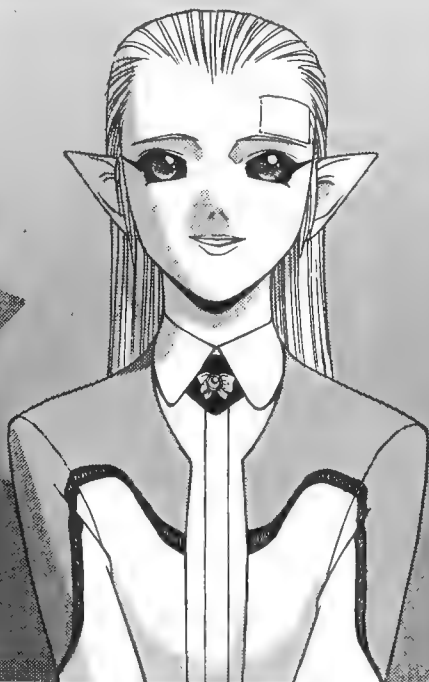
SE SIETE D'ACCORDO, OVVIAMENTE...

...

BASTA... AVETE VINTO VOI... POTETE FARE QUELLO CHE VOLETE...

SIAMO NELLE VOSTRE MANI...

COSA?

VORRESTI ANDARE A SCUOLA?
CERTO... SPACCIANDOMI PER UN'ALTRA PERSONA, NATURALMENTE...

TI AVVERTO CHE SARÀ INUTILE CERCARE DI FERMARMI!
VA BENE... MA DOVRAI PORTARE IBAKA CON TE!

LICEO HOWA - PROVINCIA DI TOKYO

SONO DAVVERO FELICE DI POTER TORNARE A INSEGNARE NELLA VOSTRA CLASSE. SIAMO DI NUOVO INSIEME, DUNQUE...

...MA DA OGGI AVRETE ANCHE UN NUOVO COMPAGNO, CHE VOGLIO PRESENTARVI SUBITO...

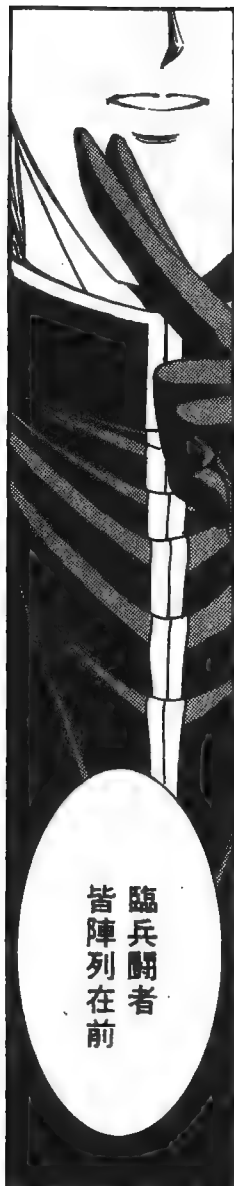
EXAXXION - CONTINUA

Sanae Miyau & Hideki Nonomura

OFFICE REI

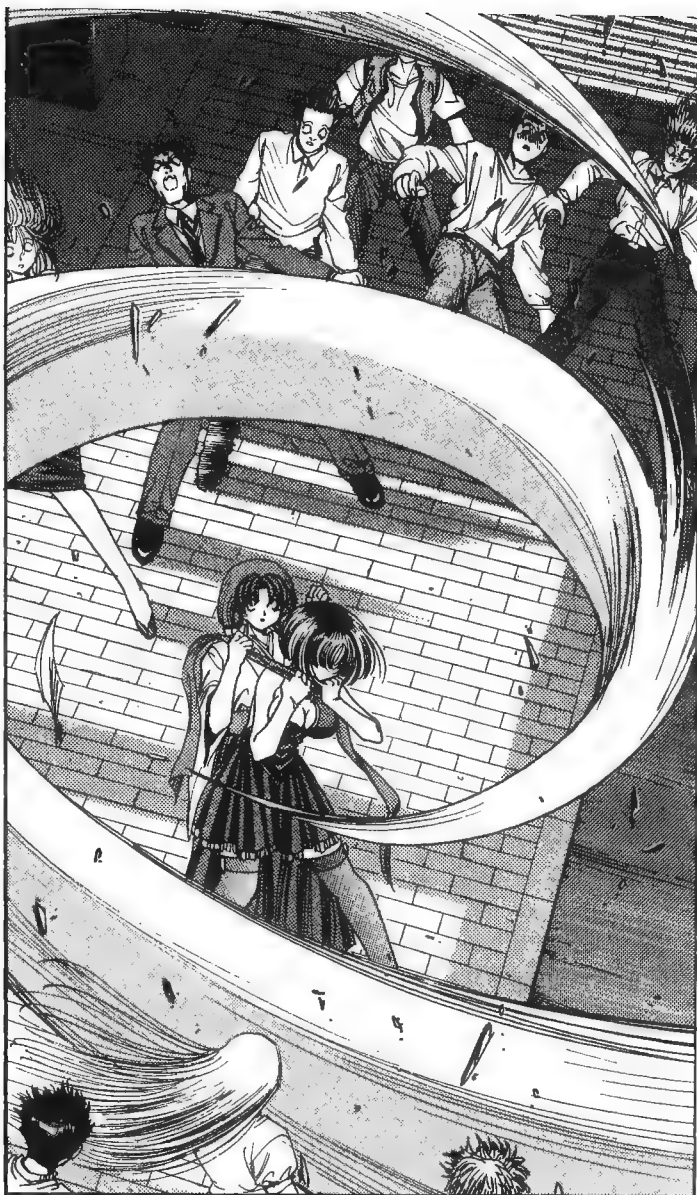
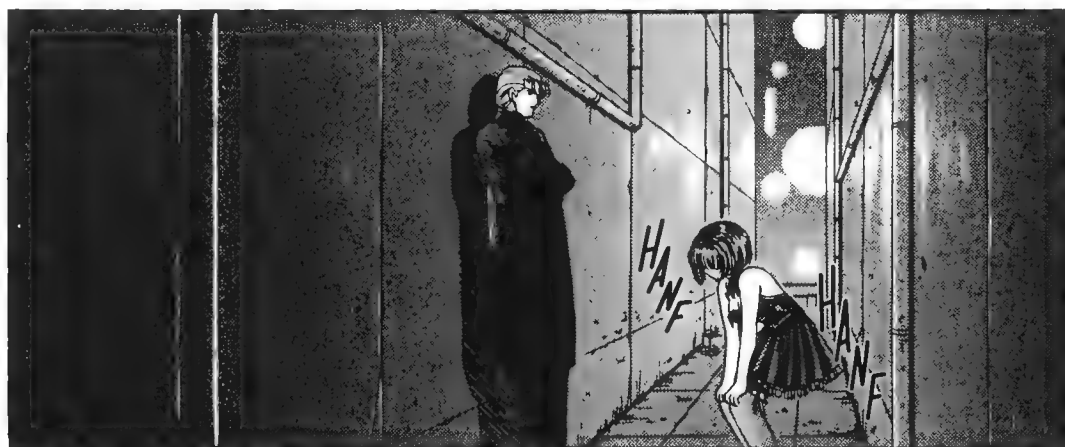
YUTA MIYAGI

そば

THUMF
...YUTA...

...N-NON E' YUTA... E STA PARLANDO IN UN'ALTRA LINGUA... MA CHI...?

FLASH

THUMP

PRESTO, MUOVITI!

SEI UNA PERSONA DAVVERO AVVENTATA, EMIRU!
PERCHE` NON PROVI A **RAGIONARE** SUL PERCHE` MIREI HA SCELTO **ME** PER QUESTO INCARICO?
...HIRYU...

LE PERSONE CHE REAGISCONO ALLA PARTICOLARE TELEPATIA DI ALICE VENGONO RIDOTTE A MARIONETTE NON APPENA RICEVONO UN SUO ORDINE!
E' UN **TERRENO DI RACCOLTA** PER DATI DETTAGLIATI RELATIVI ALLA **RICETTIVITÀ** DELLA GENTE NEI CONFRONTI DEL CONTROLLO IPNOTICO...

DUM DUM DUM

OH... E' LA CANZONE DELLA SIGNORINA ALICE...

IN QUESTO MOMENTO PRATICAMENTE **OGNI ABITANTE** DELLA CITTÀ...
...TI CERCA **PER UCCIDERTI!**

PER QUANTO RIGUARDA YUTA, LASCIA FARE A ME.

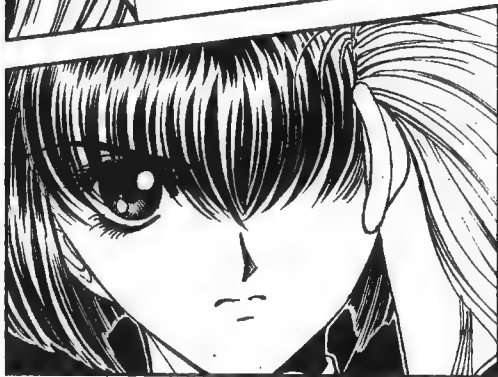
DEVI ANDARTENE IMMEDIATAMENTE.

DEVI IMPARARE A CONOSCERTI MEGLIO!

SO BENISSIMO QUALI SONO I MIEI LIMITI...

...MA...

...POTREI
ALMENO FA-
RE DA SCUDO
A YUTA!

CHINK

FUNGERÀ DA AMULETO. PORTALA CON TE.
HIRYU...

GRAZIE, HIRYU!
NON È MOLTO, MA È QUALCOSA.
QUANDO LE PERSONE MANOVRATE DA ALICE CERCHERANNO DI AGGREDIRTI, LANCIALA CONTRO DI LORO. POTRAI BLOCCARE I LORO MOVIMENTI PER UN PO' DI TEMPO.

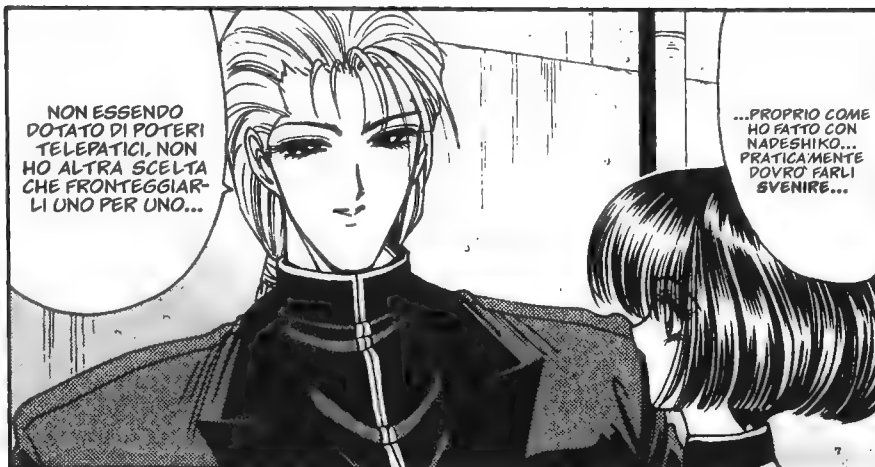
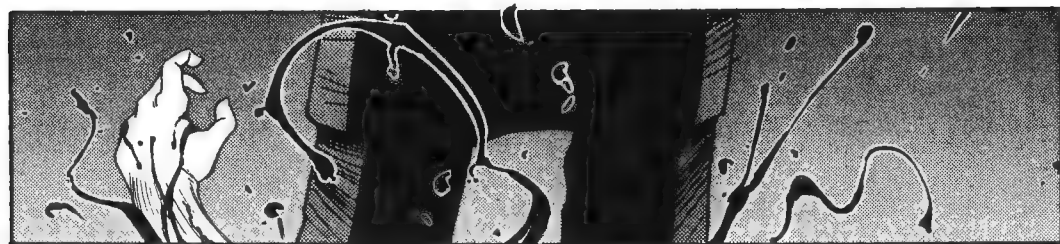
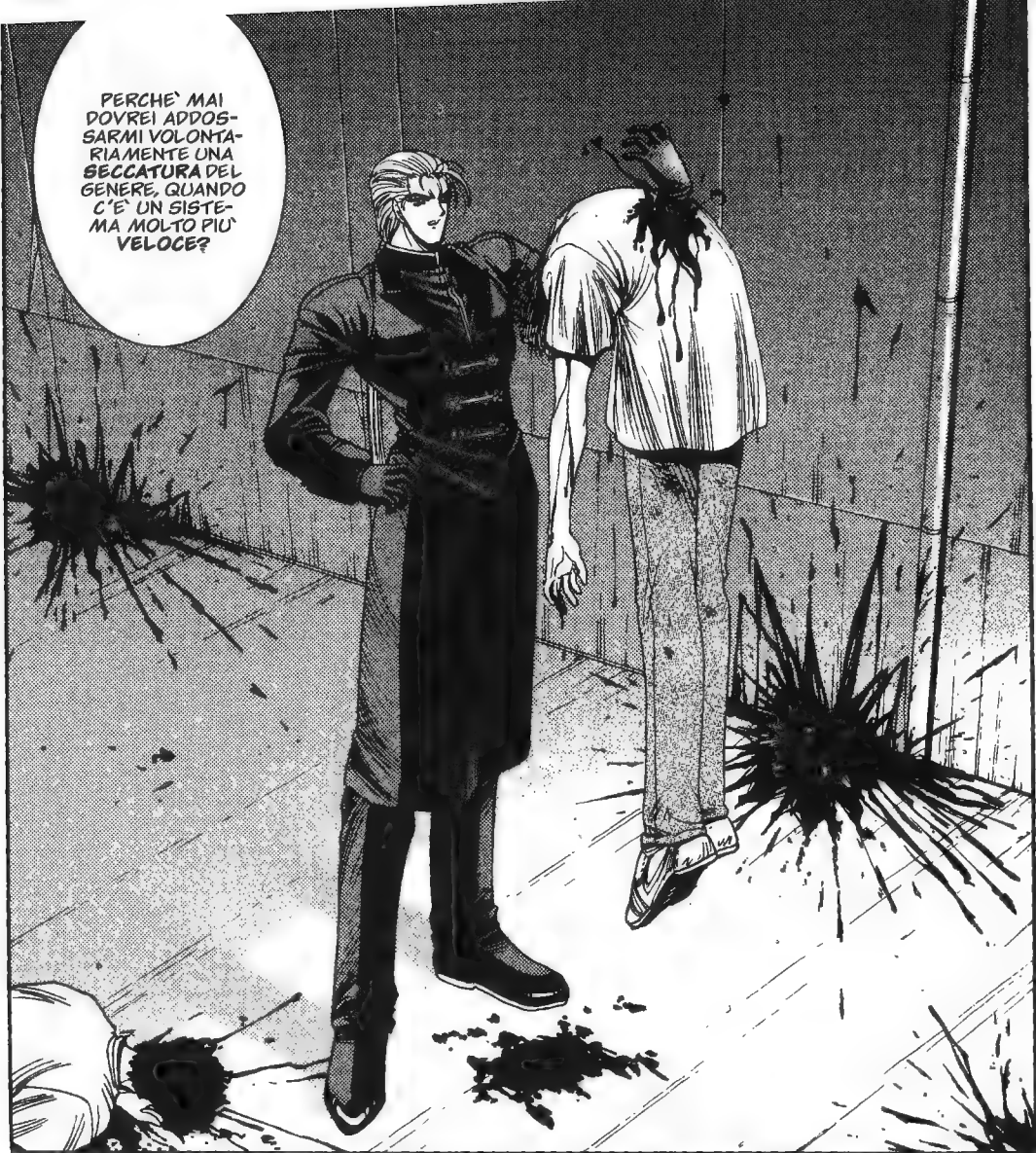
E TU COSA FARAI, HIRYU?
IL POSTO ESATTO È VIALE INOKASHIRA.
SI TRATTA DI UN PALAZZO INTERAMENTE DI VETRO, PER CUI LO TROVERAI SUBITO.

AFFRONTERÒ QUELLE MARIONETTE...
...IN MODO CHE NON POSSANO INSEGUIRTI!

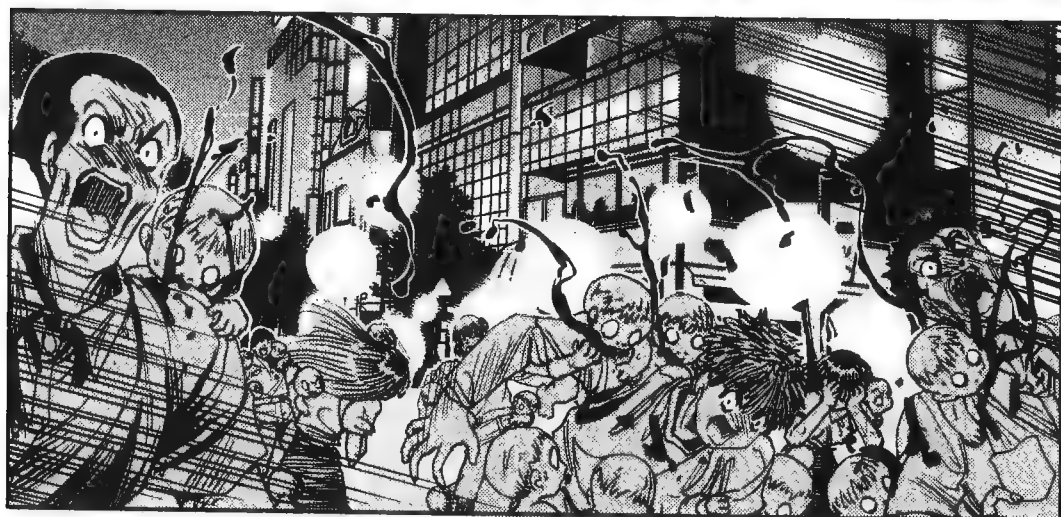
NON ESSENDO DOTATO DI POTERI TELEPATICI, NON HO ALTRA SCELTA CHE FRONTEGGIARLI UNO PER UNO...
...PROPRIO COME HO FATTO CON NADESHIKO... PRATICAMENTE DOVRÒ FARLI SVENIRE...

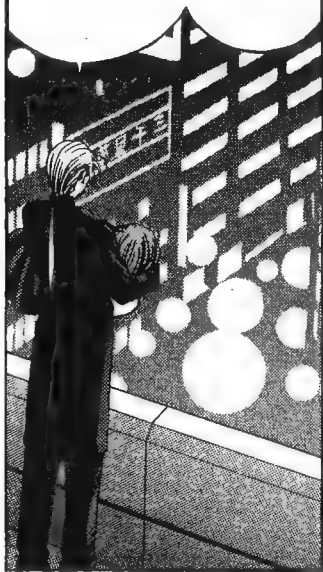
COS...?!

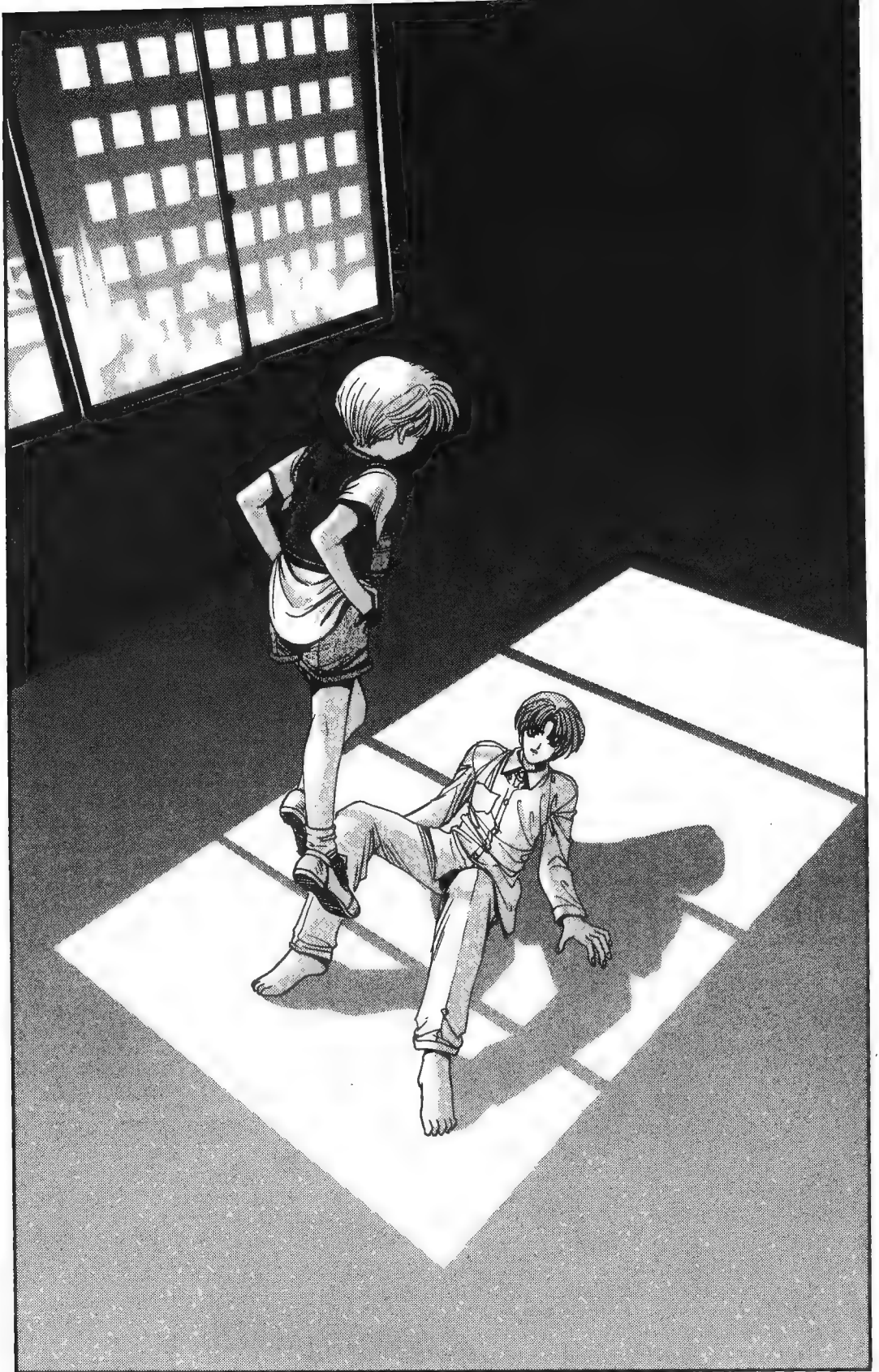
...HIRYU!

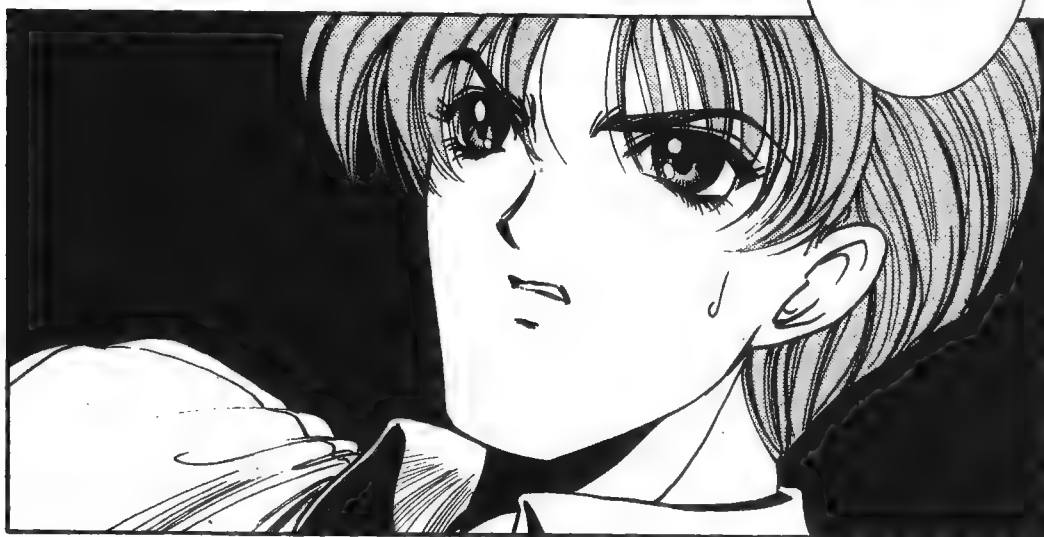
ADESSO VA', EMIRU.

PERCHE` MAI DOVREI ADDOSSARMI VOLONTARIAMENTE UNA **SECCATURA** DEL GENERE, QUANDO C'E' UN SISTEMA MOLTO PIU` **VELOCE**?

* INCARNAZIONI DEL POTERE MAGICO DI UN DIVINATORE. SM & HN

ANDATE!

BASTERÀ CHE BLOCCHIATE I MOVIMENTI DI QUELLE MA-RIONETTE...
...MA NON UCCIDETELI A MORSI.

MI DISPIACE PER MIREI, MA MI PERMETTERÒ DI **USARE** UN PO' EMIRU... OVVIAMENTE SENZA INFRANGERE **IL PATTO...**

DATO CHE LE NOSTRE INTENZIONI E QUELLE DEL FAN SONO IDENTICHE... BASTERÀ CHE **UNA** DELLE PARTI RIESCA A CREARE **IL CHILD IDEALE...**

EMIRU PUÒ ESSERE **MOLTO UTILE** A QUESTO SCOPO.

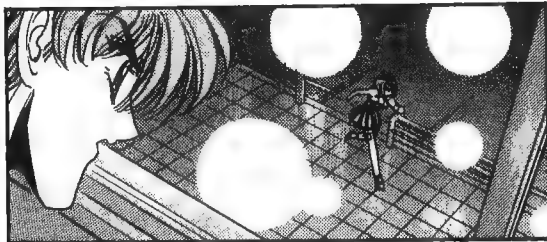
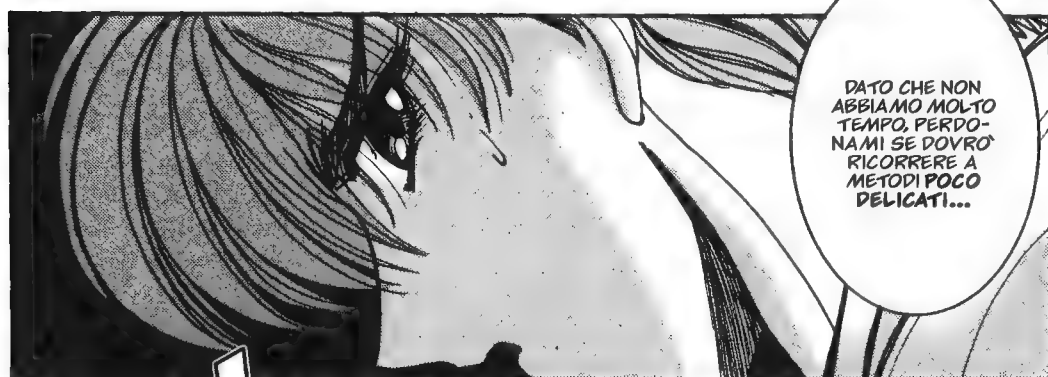
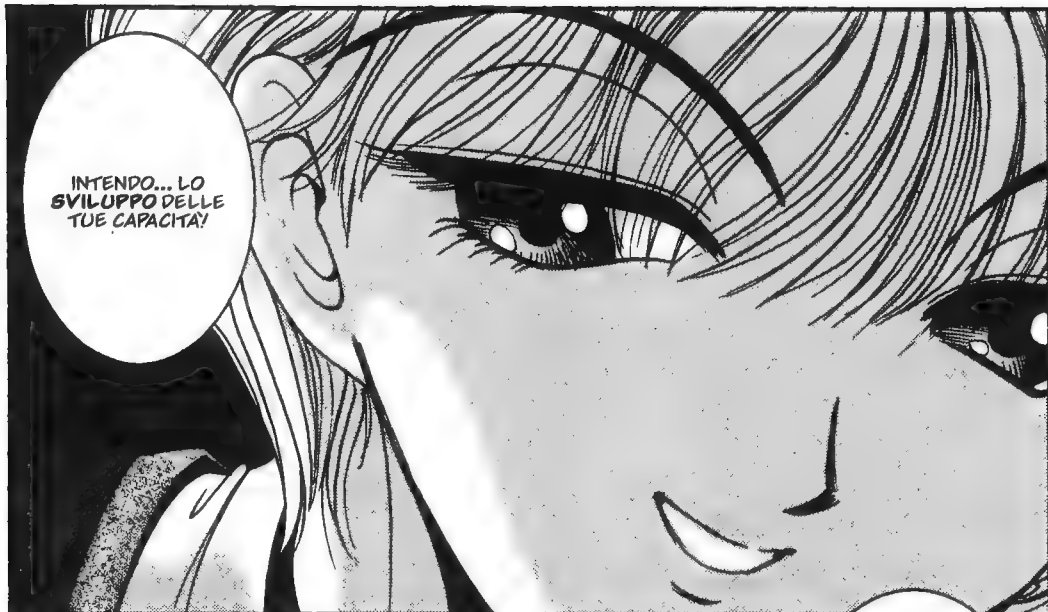
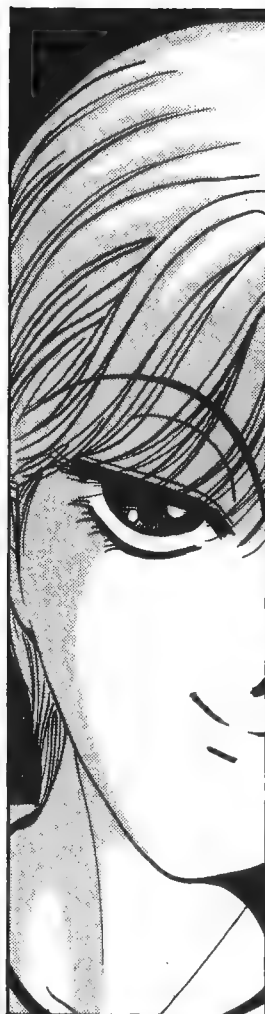
YUTA!

BENVENUTO ALLA SUCCURSALE DEL FAN!

...ANCHE SE ORMAI DOVREI DIRE EX SUCCURSALE!

...OHIKO MASAKI!
OH, ALLORA MI HAI RICONOSCIUTO!

TI AVVERTO...
NON HO LA MINIMA INTENZIONE DI SERVIRE IL FAN!

OH, MA LA SO **BENISSIMO** UNA COSA DEL GENERE!

MA VEDRAI, RIUSCIRO' CON COMODO...
...A FAR CAMBIARE IL TUO PUNTO DI VISTA **DOPO** CHE AVRAI ACQUISTATO LA FACOLTÀ DI USARE I POTERI!

OH... PARE CHE SIA ARRIVATA ANCHE L'OSPITE CHE ATTENDEVAMO.
...MA PROPRIO TU...
...MIO CARO YUTA MIYAGI!
EMIRU!
VOGLIAMO IL CHILD, CERTO...
...MA IL PRIMO DESIDERIO DEL FAN NON E' AVERE UN ALTRO YUTA...
DUNQUE, VOGLIAMO COMINCIARE, YUTA?

INTENDO... LO SVILUPPO DELLE TUE CAPACITÀ!
DATO CHE NON ABBIAMO MOLTO TEMPO, PERDONAMI SE DOVRÒ RICORRERE A METODI POCO DELICATI...
SLAM
NON PUOI FUGGIRE.
SLAM

M-MA... IO ERO USCITO DA QUESTA STANZA!
È FACILE ENTRARCI...
SE CREDI CHE QUESTA SUCCURSALE DEL FAN SIA UN PALAZZO COME GLI ALTRI, COMMETTI UN GROSSO ERRORE, YUTA...
...MA...

NON DOVREI ENTRARE QUI...
...M-MA YUTA È...
...HO PAURA...
QUESTO POSTO MI METTE I BRIVIDI!
UGH!
C-COSA SIGNIFICA QUESTO ODORE?
...È IMPOSSIBILE USCIRNE...
WHIRRRR
...SENZA CONOSCERNE IL SEGRETO!

AAAAH!

PER EVITARE EVENTUALI INTRUSIONI OCCASIONALI...
..TUTTI GLI EDIFICI DEL FAN SONO STATI COSTRUITI RIEMPIENDOLI DI CADAVERI DI ESPER...
PER CUI, LE PARETI SONO ATTRAVERSATE DALLA FORZA DELLA LORO PSICHE...

SE CI SI INFILTRA SENZA SAPERLO, SI HA DAVVERO UNA BRUTTA ESPERIENZA...
...SPECIE PER CHI HA POTERI PARANORMALI!
SOLO LA GENTE DEL FAN SA COME SCHERMARSI DALLA FORZA DELLA LORO PSICHE.
PER GLI ALTRI, E' COME TROVARSI ALL'INFERNO.
...ALLORA... CHE FINE FARÀ EMIRU...?

...EMIRU!
NON SAPREI...
INFARTO...
PAZZIA...
O FORSE NON RIUSCIRÀ A SOPPORTARLO, E SI SUICIDERÀ...

HAH! E' VALSA DAVVERO LA PENA DI AVERLA INVITATA!
SEI COSÌ PREOCCUPATO PER LEI?
E ALLORA, YUTA, DIMMI...

...PERCHÉ NON MANIFESTI SUBITO I TUOI POTERI, E CORRI A SALVARLA?

THUD
THUD

SZZOCK

AAAAGH!

STO CONTINUANDO A ESERCITARE SU DI ESSA LA MIA FORZA.
CHE STUPIDO... NON PUOI ESTRARLA A MANI NUDE.

SKRRRR

WHAM

...EMIRU...
AH AH AH AH AH! DOVRESTI VEDERE LA SCENA! UN POVERACCIO RICOPERTO DI SANGUE APPICCICATO AL MURO...
AH AH AH AH AH AH AH!

TUTTE QUESTE VOCI...

SMETTETELA!

...LE SENTO DENTRO LA MIA TESTA... NON SMETTONO... AUMENTANO...
MI RIDURRANNO... UGH... A UN VEGETALE...

AIUTO, SORELLINA!

YUTA...
YUTA!

HHH...

THUMF

SE NON TI SBRIGHI, NON SO CHE FINE FARÀ LA TUA CARA EMIRU.
NON HAI ALTRA SCELTA CHE MANIFESTARE IMMEDIATAMENTE I POTERI PK E DISTRUGGERE L'INTERO PALAZZO.

AVREI VOLUTO CHE FOSSERO I MIEI...

I POTERI CHE AVEVO MANIFESTATO...
AAAH!

EMIRU!

...MA PURTROPPO...
PERDONAMI...

...LI AVREI GIÀ USATI DA TEMPO!
SE SOLO FOSSE POSSIBILE USARLI DESIDERANDOLO CON TUTTO ME STESSO...

E' TUTTO PROGETTATO PERCHE' **IO** NON SIA IN GRADO DI USARLI...

VORREI I **POTERI**...

...ANCHE SE DA QUEL MOMENTO DOVESSI ESSERE TRATTATO COME UN MOSTRO, O ANCHE SE SIGNIFICASSE SOFFRIRE PER IL RESTO DELLA VITA...

LO ACCETTEREI, SE POTESSI VIVERE...

...INSIEME A EMIRU...

MA ORA EMIRU HA BISOGNO DI QUAL-CUNO...
...CHE NON SONO IO.

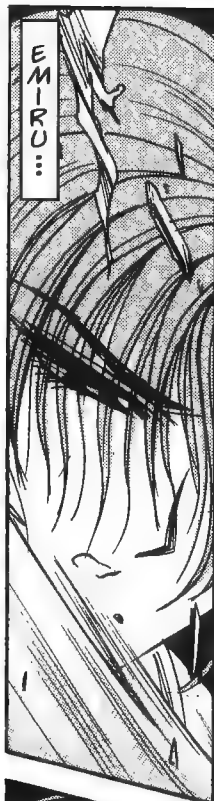
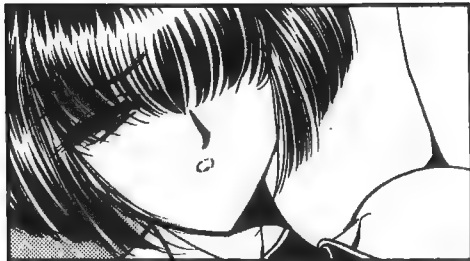
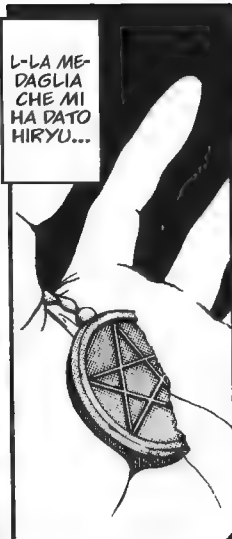
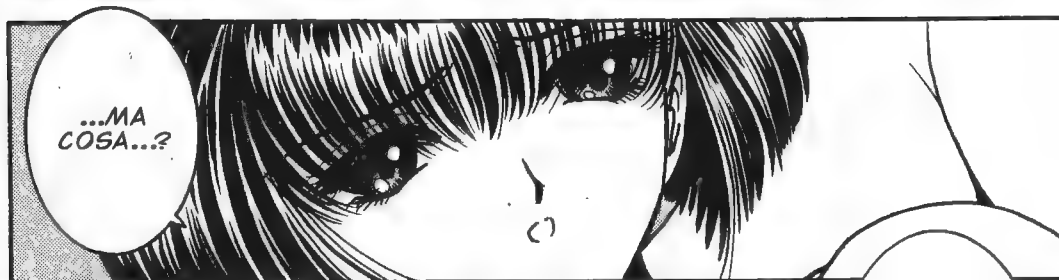
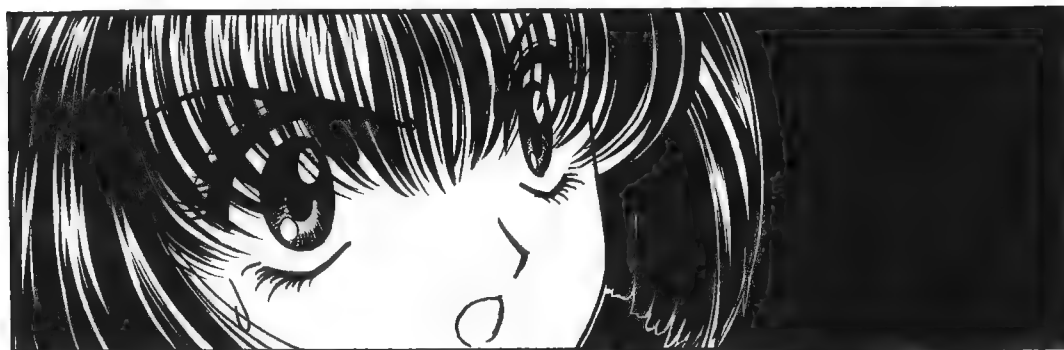
QUANDO MI TRASFORMERÒ DI MIA SPONTANEA VOLONTÀ, SARÀ LA FINE...
BENE! STA PER MANIFESTARE I POTERI!
WHOOOOO
MA CHE...?! N-NO... NON È COSÌ...
QUESTO TIPO... HA INTENZIONE DI TRASFORMARSI SPONTANEAMENTE!
QUESTO È L'UNICO MODO IN CUI POSSO PROTEGGERTI...
PERDONAMI, EMIRU...

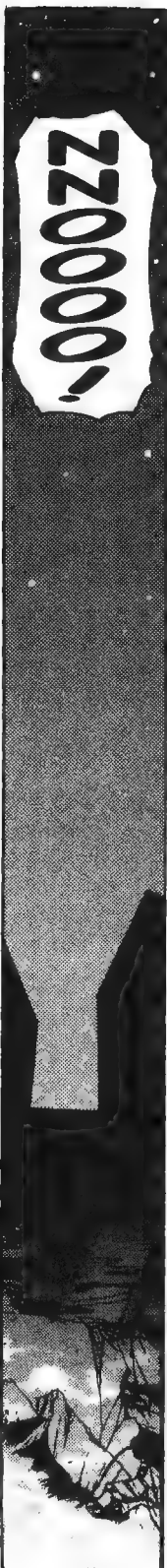
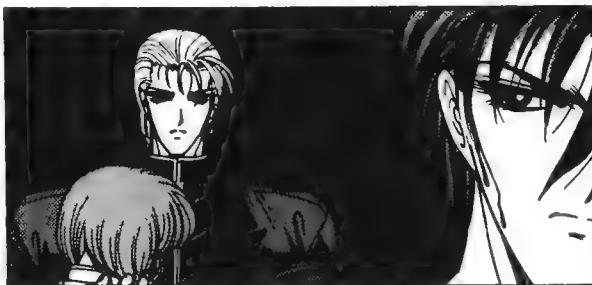
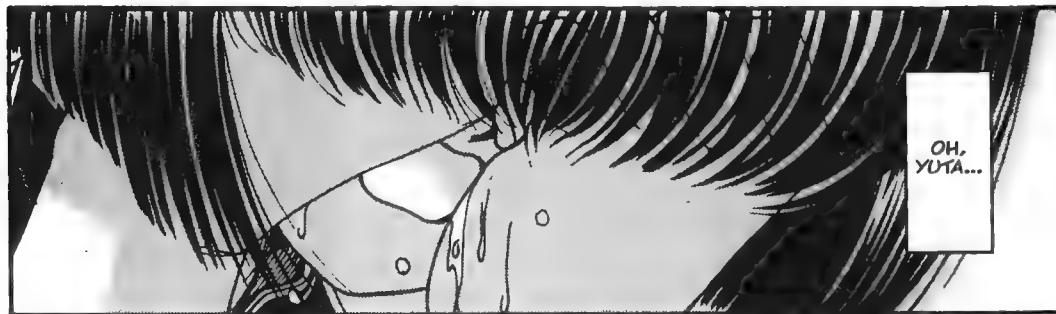
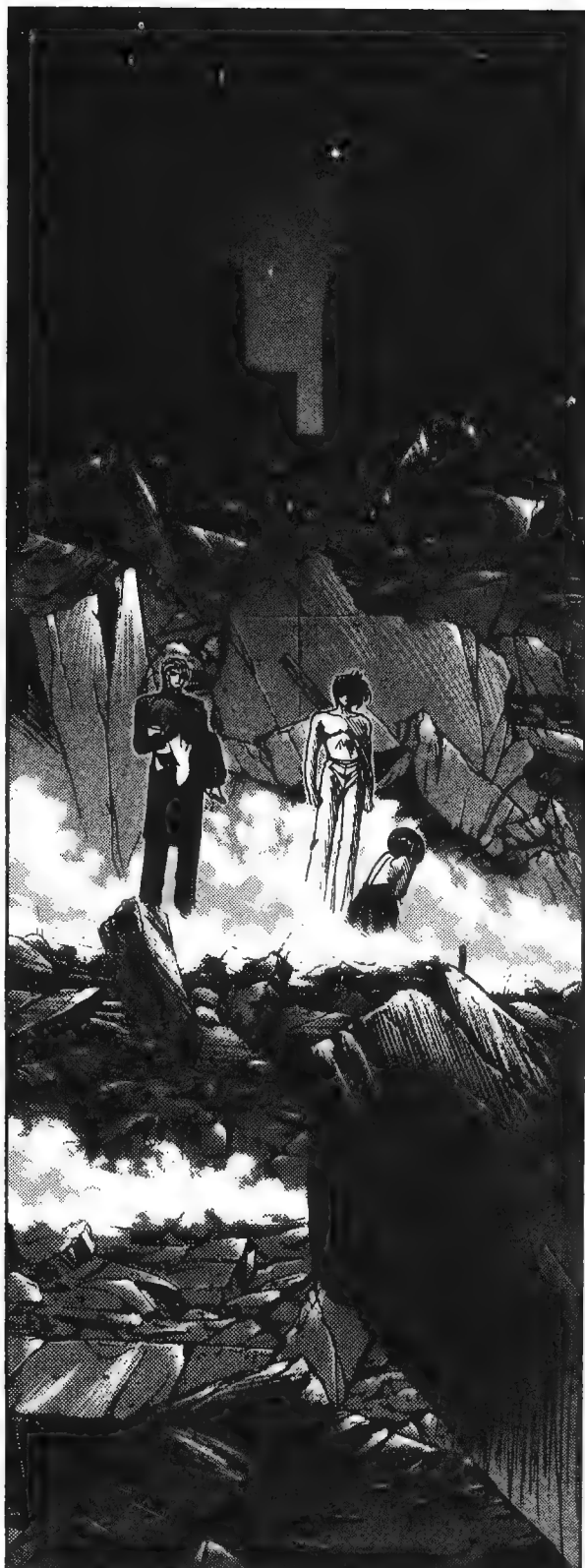
DA QUEL MOMENTO... NON POTRÒ MAI PIÙ DIRTI...

...IO TI AMO...

OHIKO!

Marlboro
brother

YUTA...

EHI... HAI RIPRESO I SENSI?
...IO...
LA COSA CHE HAI IN MANO E` GRANDIOSA...
...CREDO CHE SI SIA SACRIFICATA PER TE...
L-LA MEDAGLIA CHE MI HA DATO HIRYU...
...MA COSA...?
...Y-YUTA?

IN QUELL'ISTANTE...

...CAPII SUBITO CHE COS'ERA SUCCESSO...

YUTA!

OH, YUTA...

TAP

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

ANCHE LE DEE GUIDANO LA MOTO

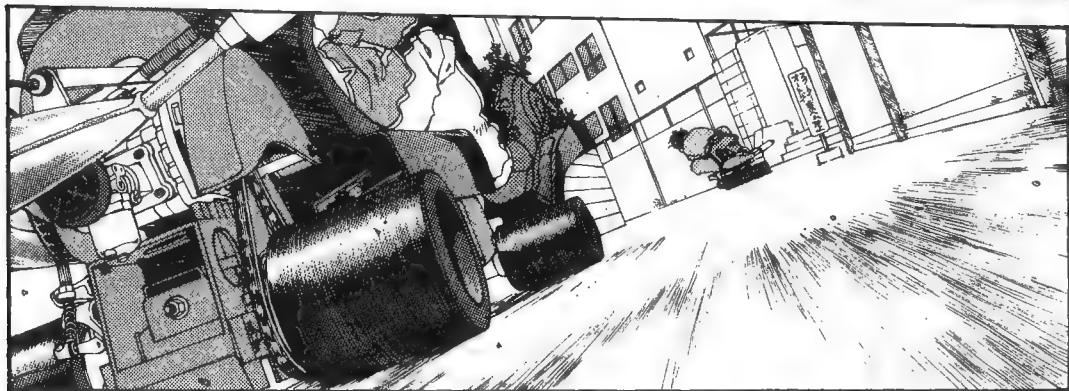
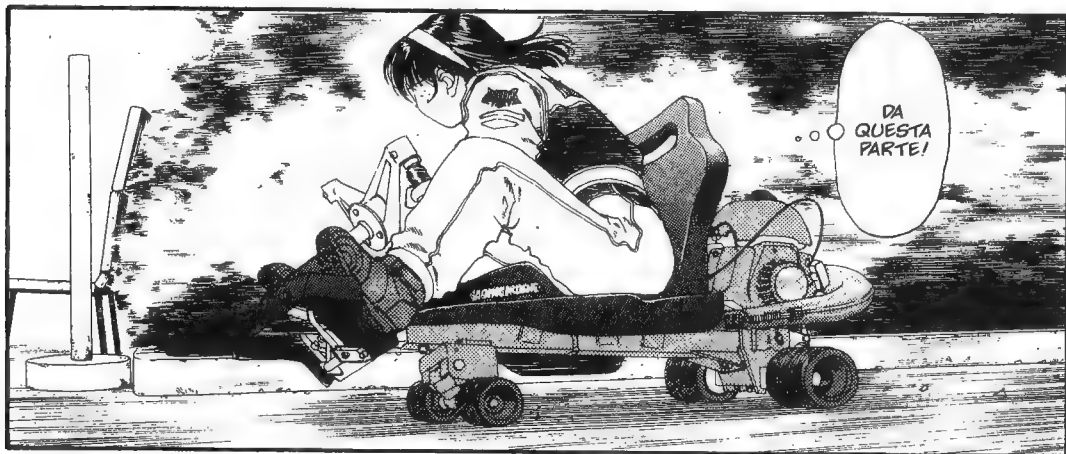
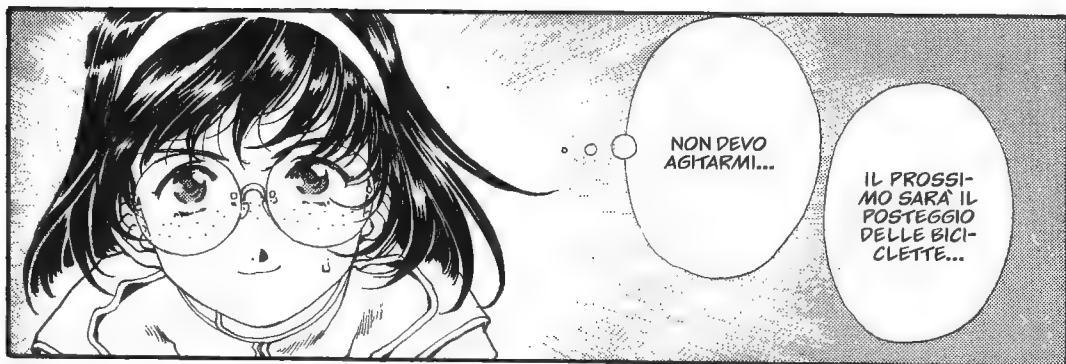
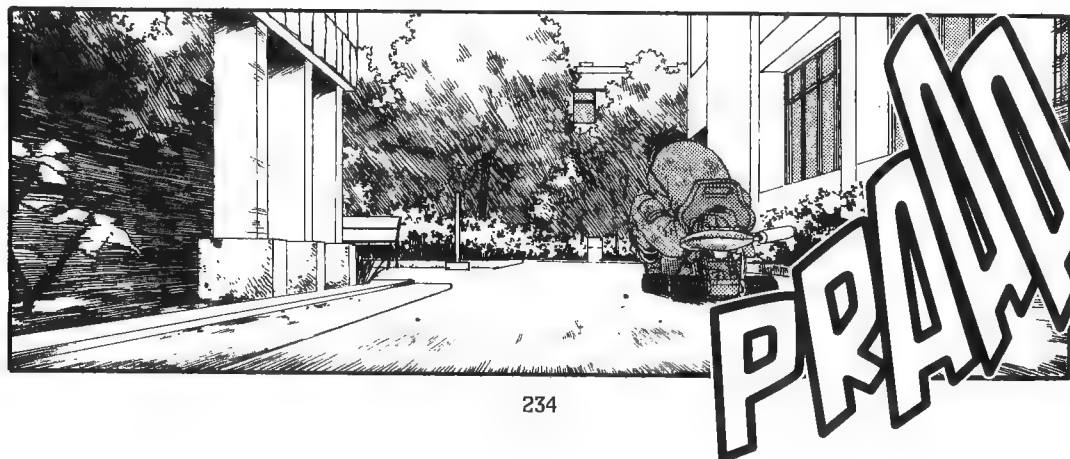
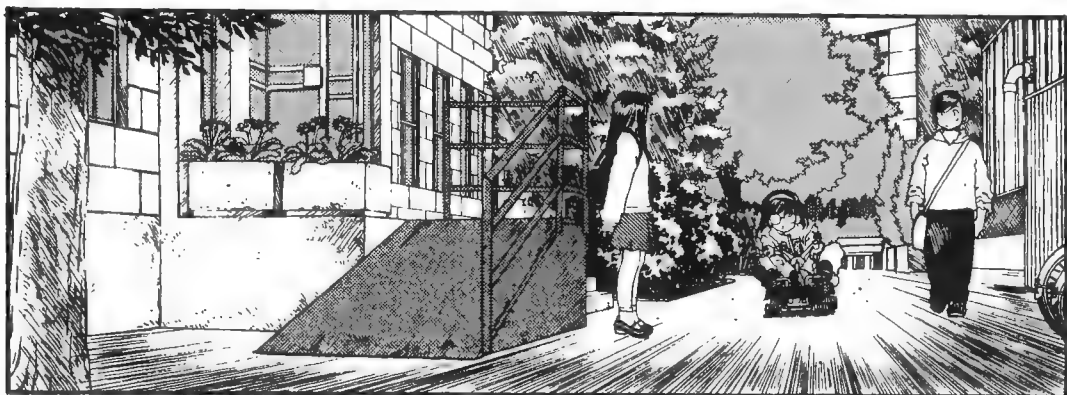
PRRAAAAAA

UH?

HA CURVATO!

GRIP

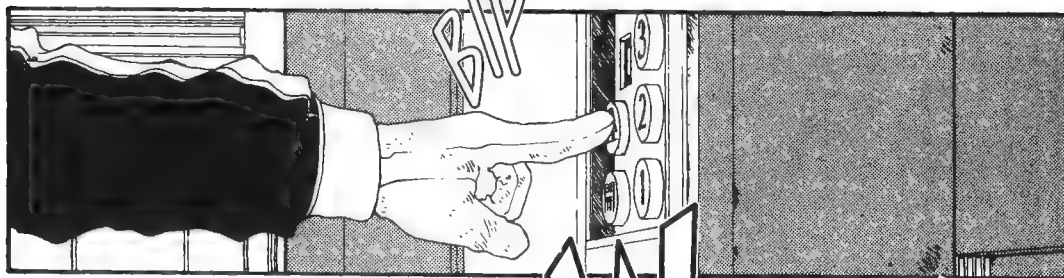
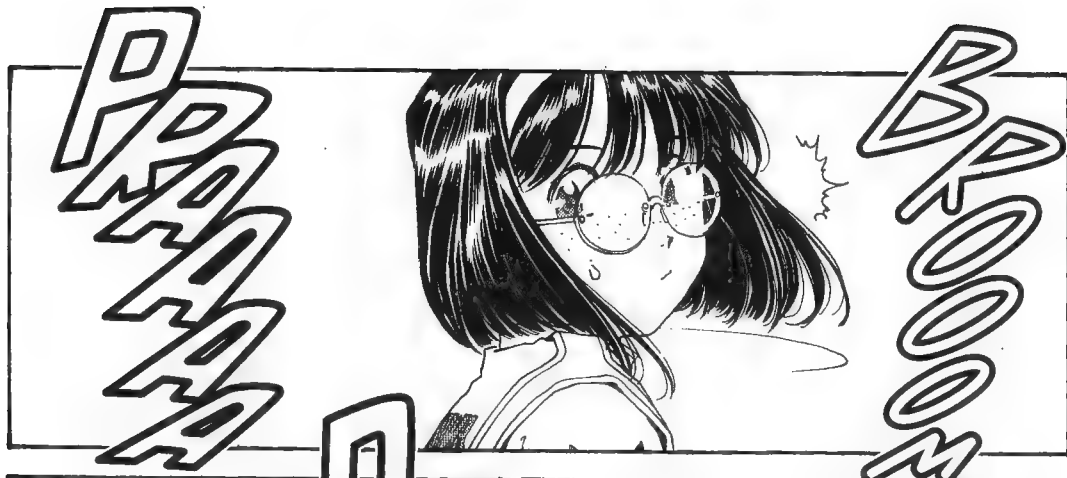
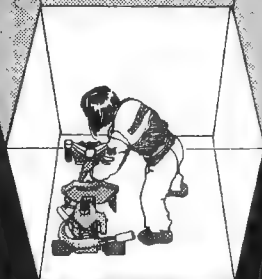
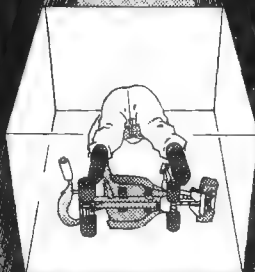
SKREEEEEE
WRAAARR
PRAAA

SKREE

AAH! CHI DIAVOLO E' QUELLA?!
ORA NON MI RESTA ALTRO CHE SALIRE AL SECONDO PIANO...
BIP
WHIRR

BROOOOM
PRAAAAAAA
COS...?! NON È POSSIBILE!
BLINK
1·2·3·4·5
PRAAAAAAAAAA
1·2·3·4·5
WRAAAARR
UN ALTRO?
...E ADESSO...?
ROARRRR

AAH! ARRIVA!

?

HEH
KLUNK
HA SCOPERTO IL TRUC-CO...
WHMMMMMM

COME FACCIO, ADESSO? ORMAI NON AVRO' PIU' ALCUN VANTAGGIO NEMMENO PRENDENDO LE SCORCIATOIE...
SE FA IL MIO STESSO PERCORSO, IL SENPAI E' PIU' VELOCE DI ME E ARRIVERA' PRIMO...
PROBABILMENTE MI INSEGUE CON L'ASCENSORE ACCANTO...
NON RIUSCIRO' MAI A DISTACCARLO...
ORMAI NON HO ALTRA SCELTA... DEVO PRENDERE QUEL PERCORSO!

BLINK
3

ROARRR

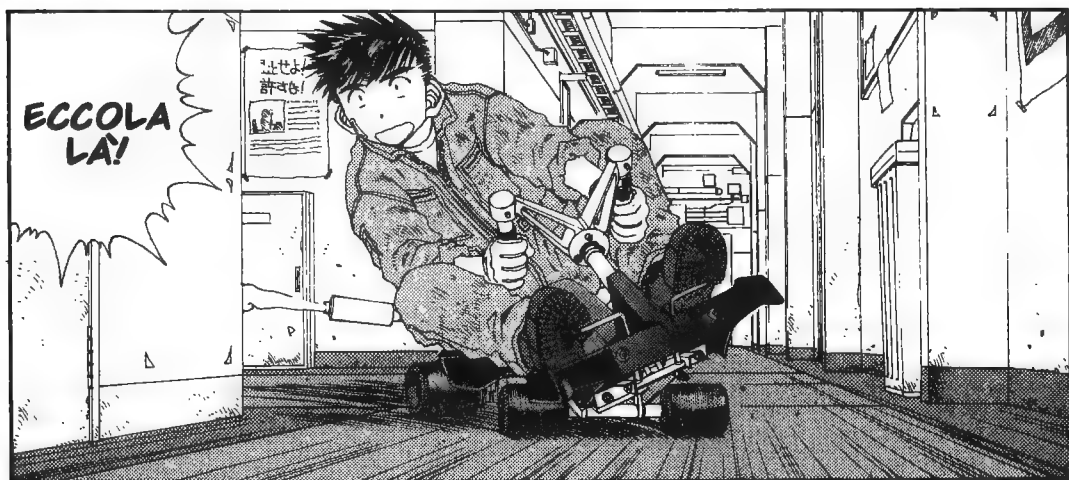
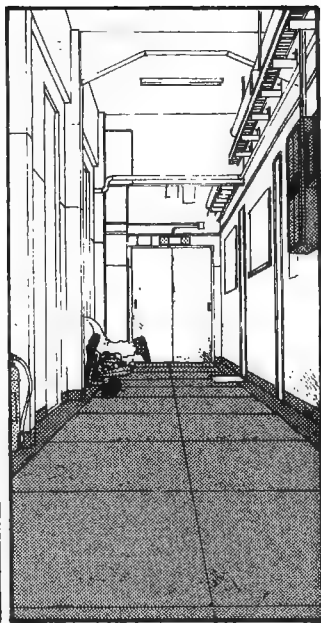
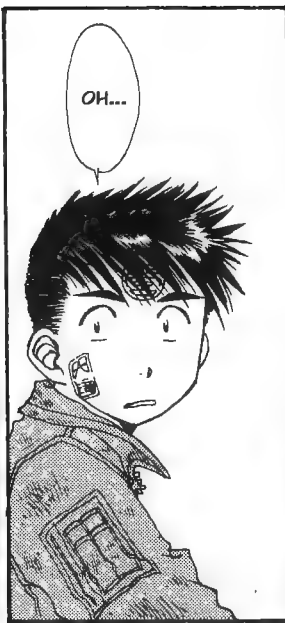
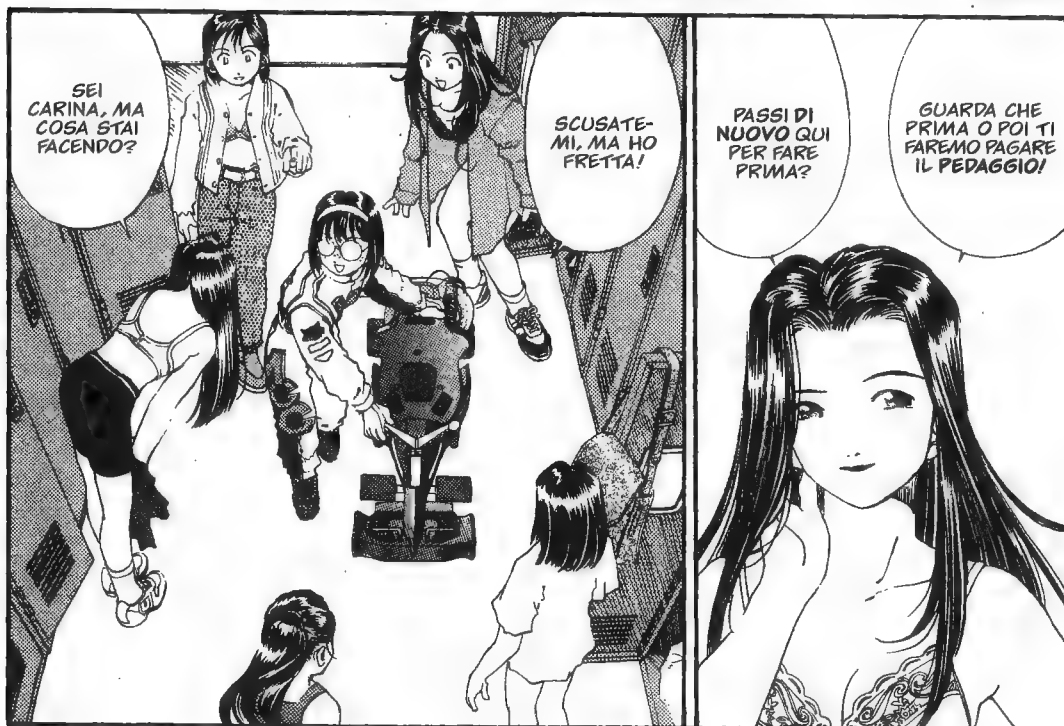
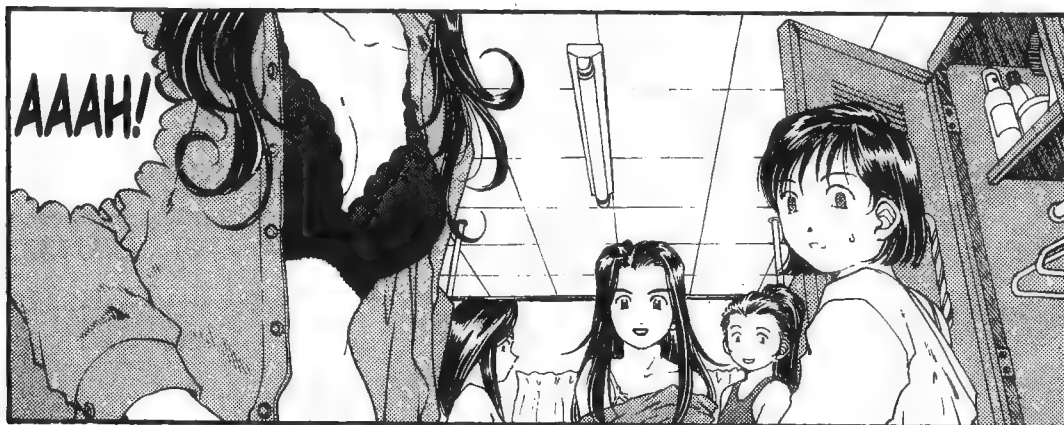
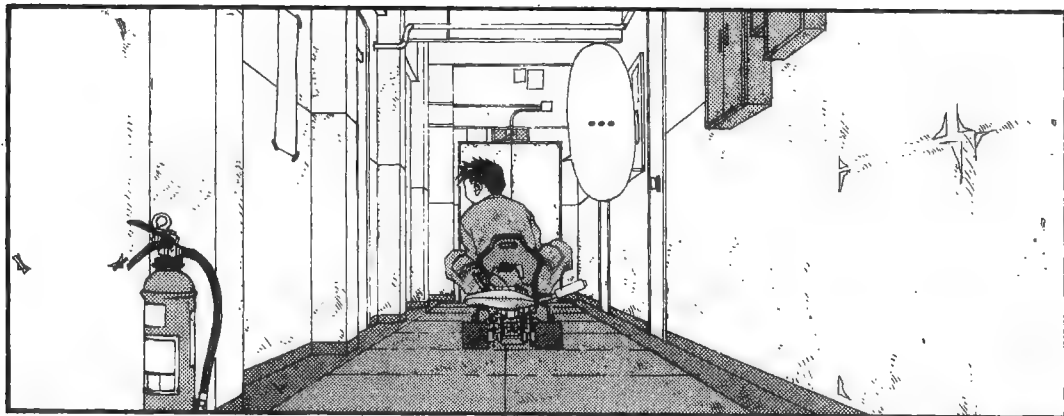
PRRAAAAAA

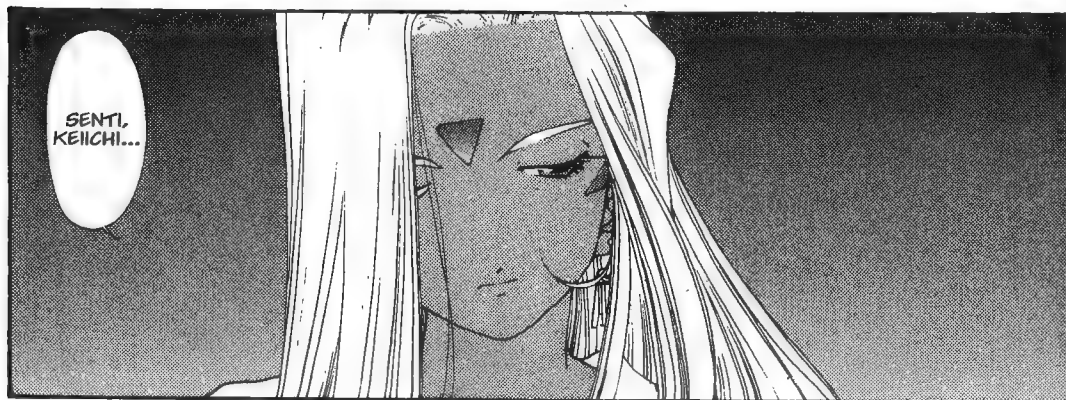
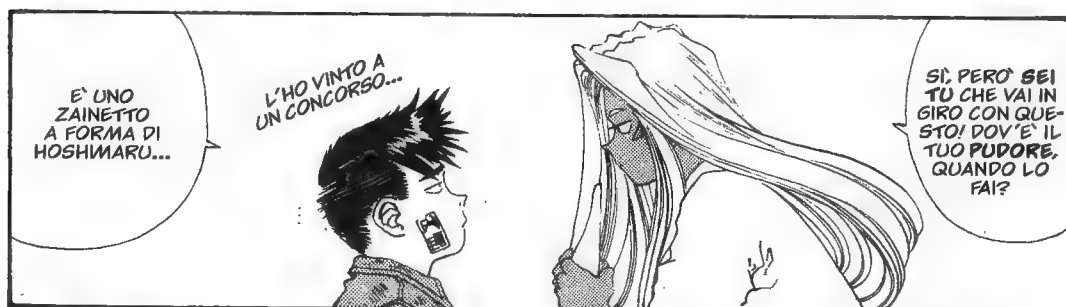
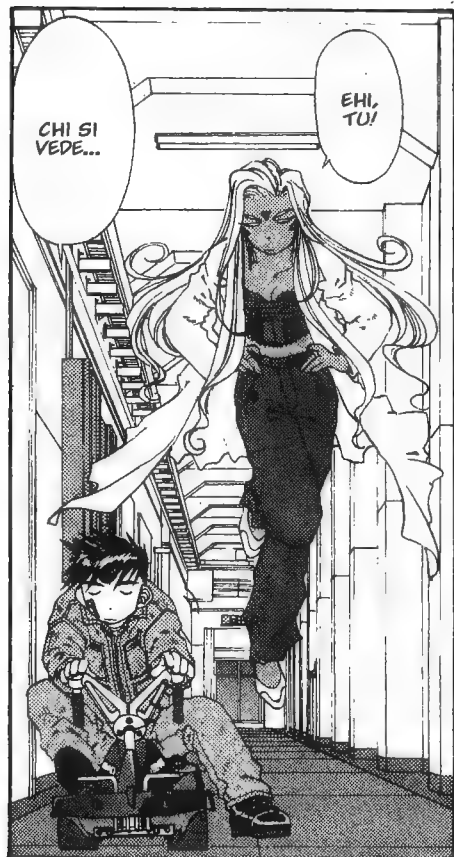
SPOGLIATOIO
FEMMINILE

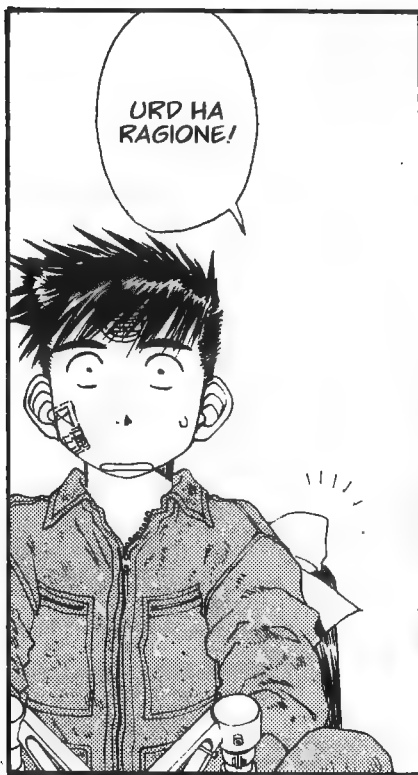
SEI CARINA, MA COSA STAI FACENDO?

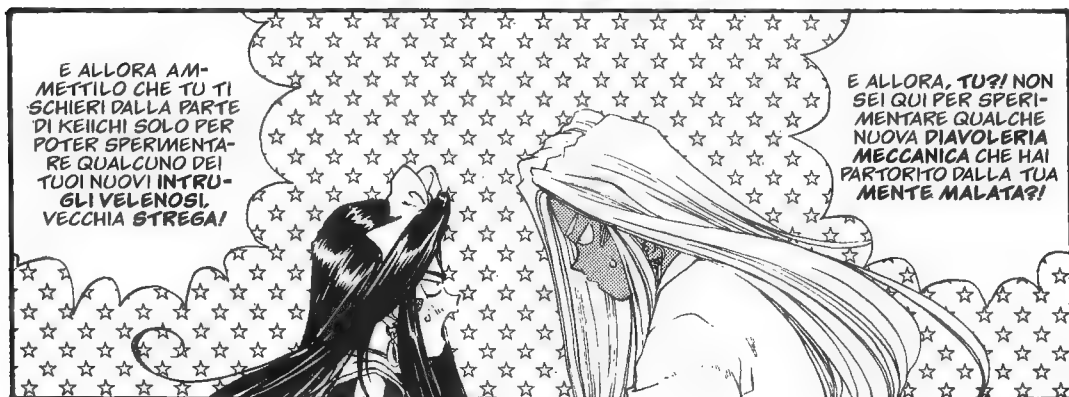
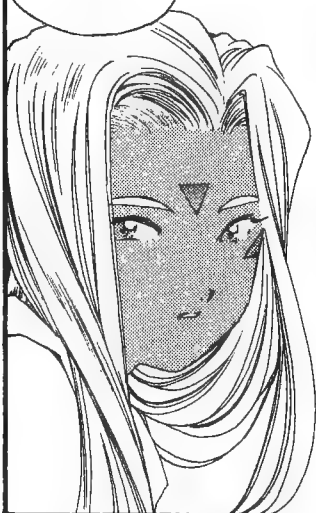
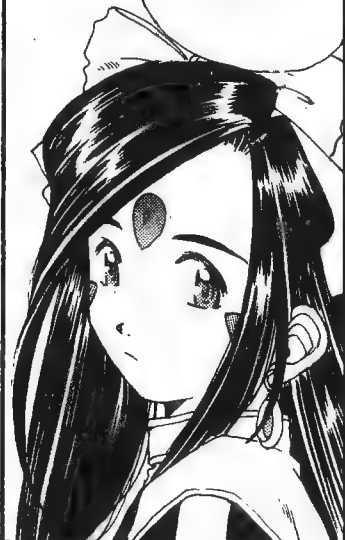
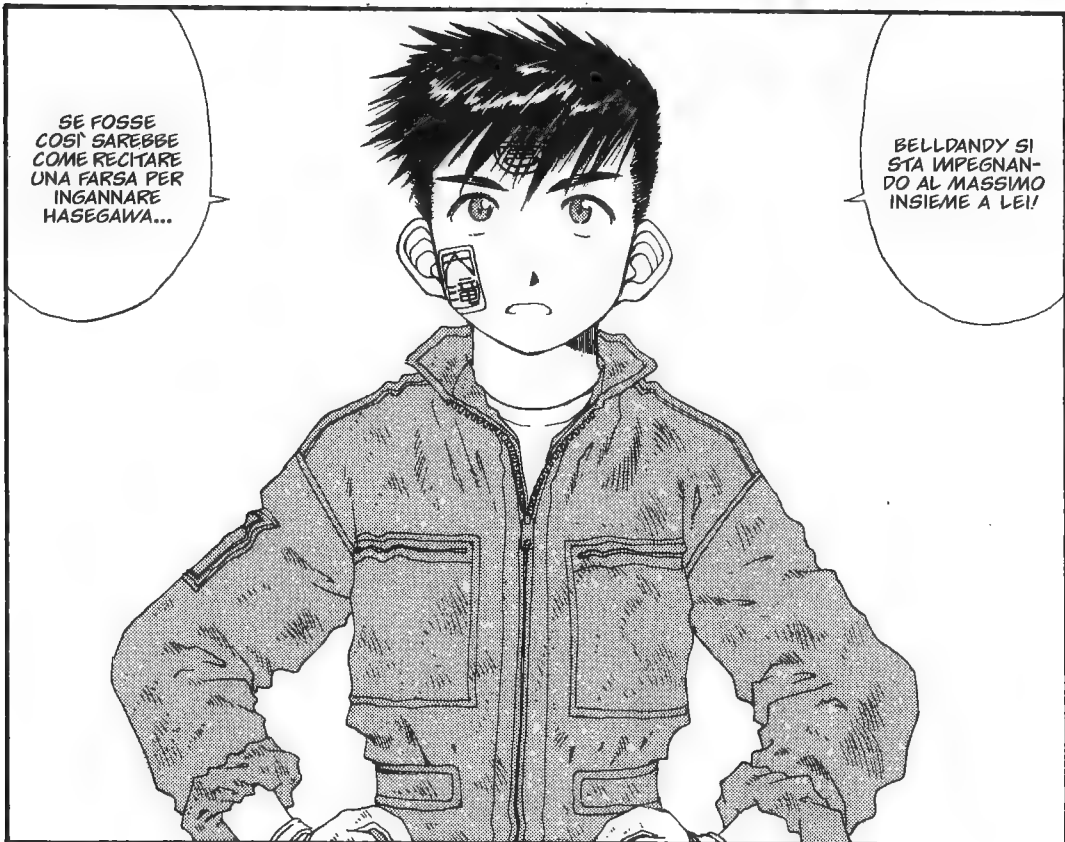
SCUSATEMI, MA HO FRETTA!

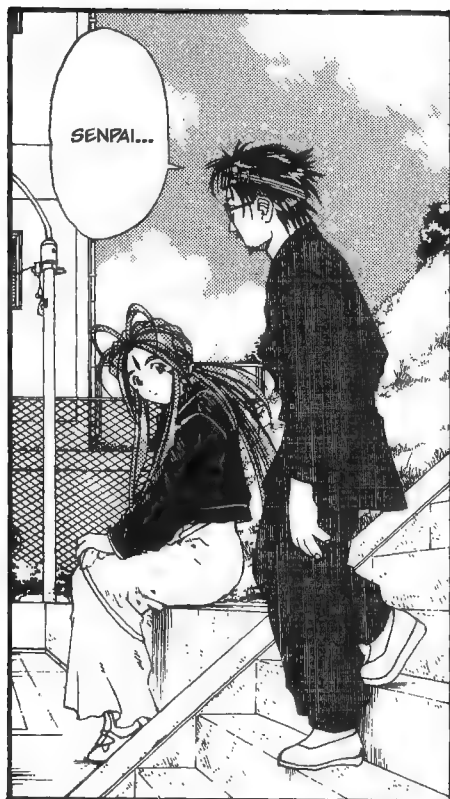
PASSI DI **NUOVO** QUI PER FARE PRIMA?

GUARDA CHE PRIMA O POI TI FAREMO PAGARE IL **PEDAGGIO!**

SPOGLIATOIO FEMMINILE

NON CREDO CHE MI LASCEREBBERO PASSARE NEMMENO SE PAGASSI UN PEDAGGIO...

CHI SI VEDE...
EHI, TU!
NON POSSO PASSARE PER UN POSTO DEL GENERE!
E PERCHE', DI GRAZIA?!
PERCHE' IO HO QUALCOSA A TE SCONOSCIUTO CHE SI CHIAMA **PUDORE**!
AH, SI'? E **QUESTO**, ALLORA?

IO SONO DALLA TUA PARTE!

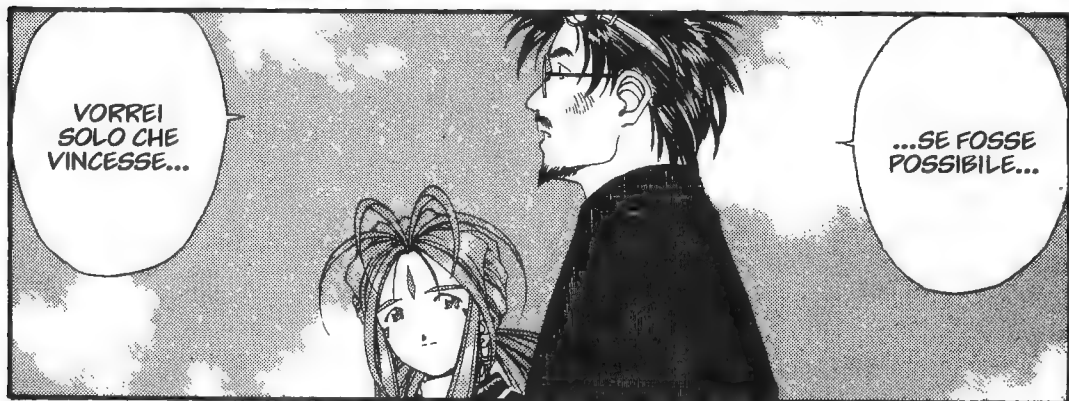
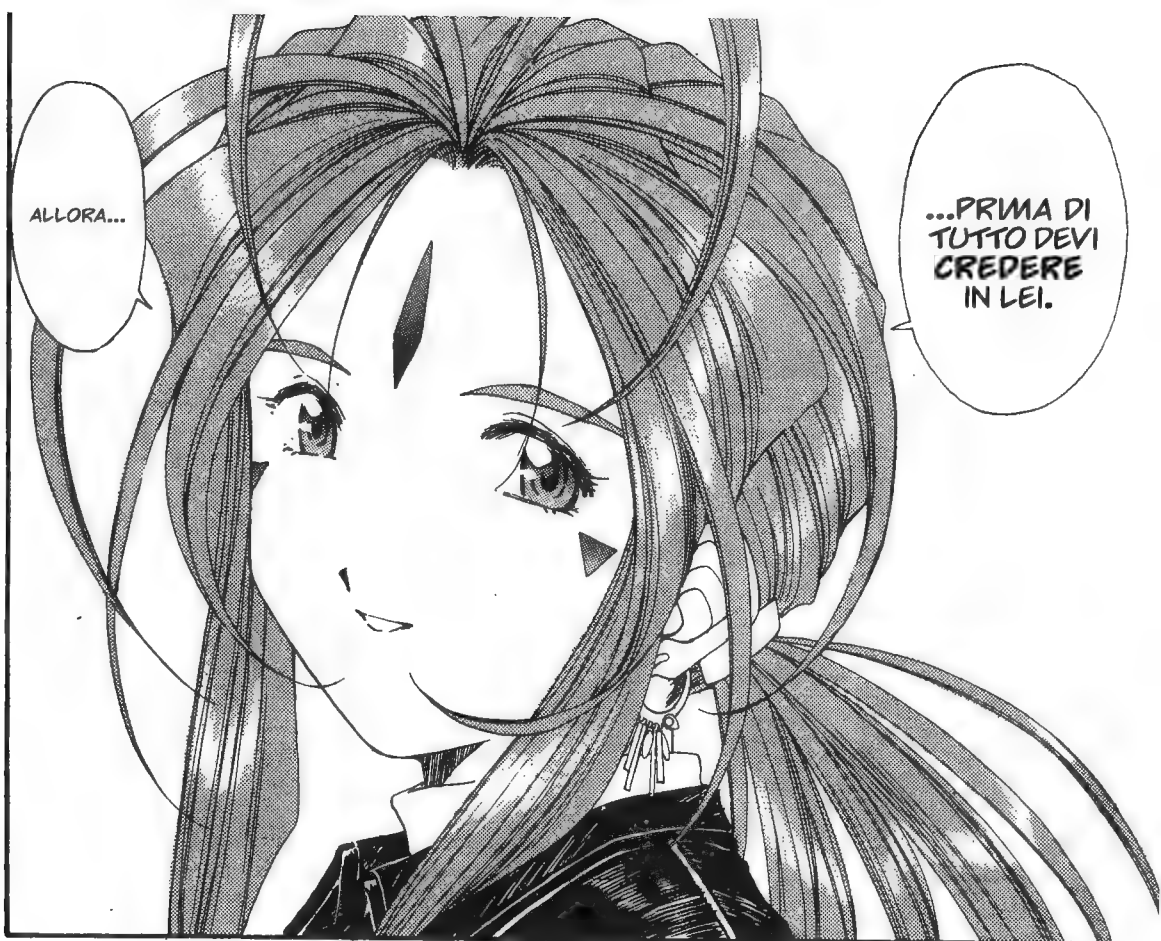
E QUESTO PERCHE` IL FATTO CHE UNA DEA SI SCHIERI SOLO DA UNA PARTE E` SLEALE!

SICCOME BELLDANDY CREDE FERMAMENTE CHE TU POSSA VINCERE...

...SI E` SCHIERATA DALLA PARTE DI SORA!

SE FOSSE COSÌ SAREBBE COME RECITARE UNA FARSA PER INGANNARE HASEGAWA...

BELLDANDY SI STA IMPEGNANDO AL MASSIMO INSIEME A LEI!

...MA NON MI SERVE IL VOSTRO AIUTO!
PERCIO, VI RINGRAZIO MOLTISSIMO...

SENPAI...

SORA...
...RIUSCIRÀ A VINCERE, VERO?

TU CHE NE PENSI?

...
NON LO SO...
ORMAI NON M'IMPORTA PIÙ DEL MOTIVO DELLA SFIDA.

VORREI SOLO CHE VINCESSE...
...SE FOSSE POSSIBILE...

ALLORA...

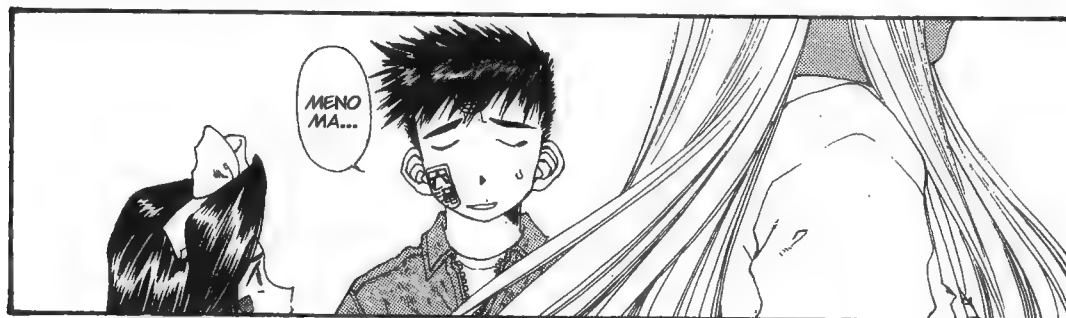
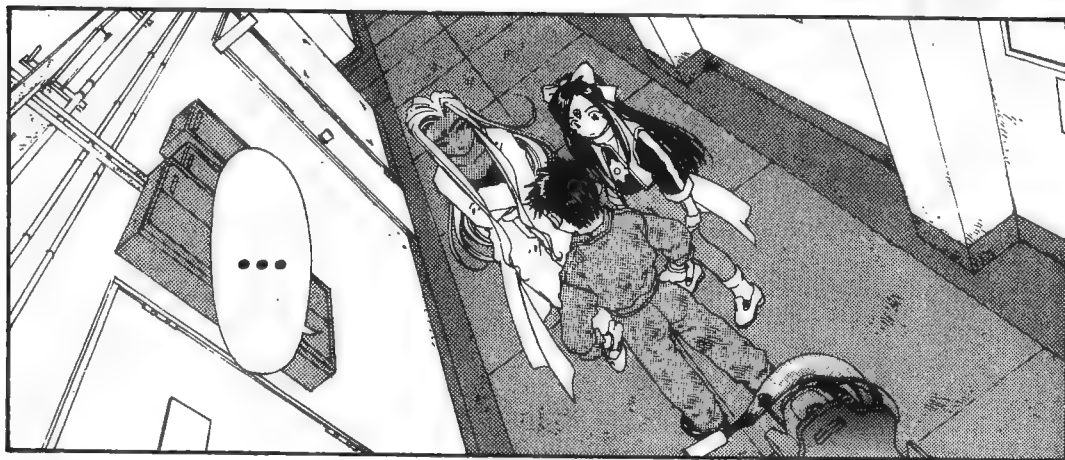
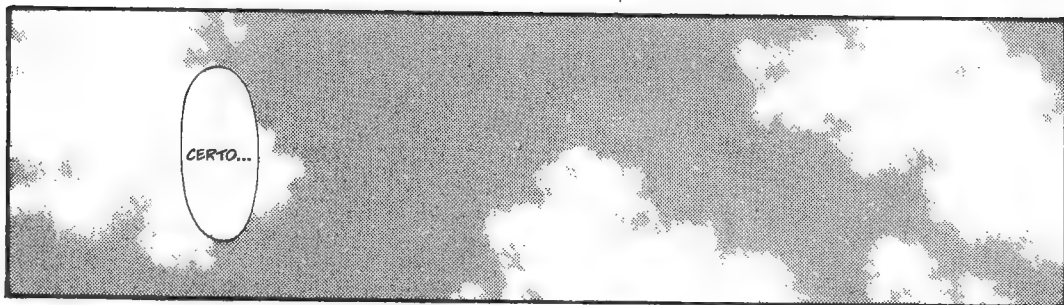
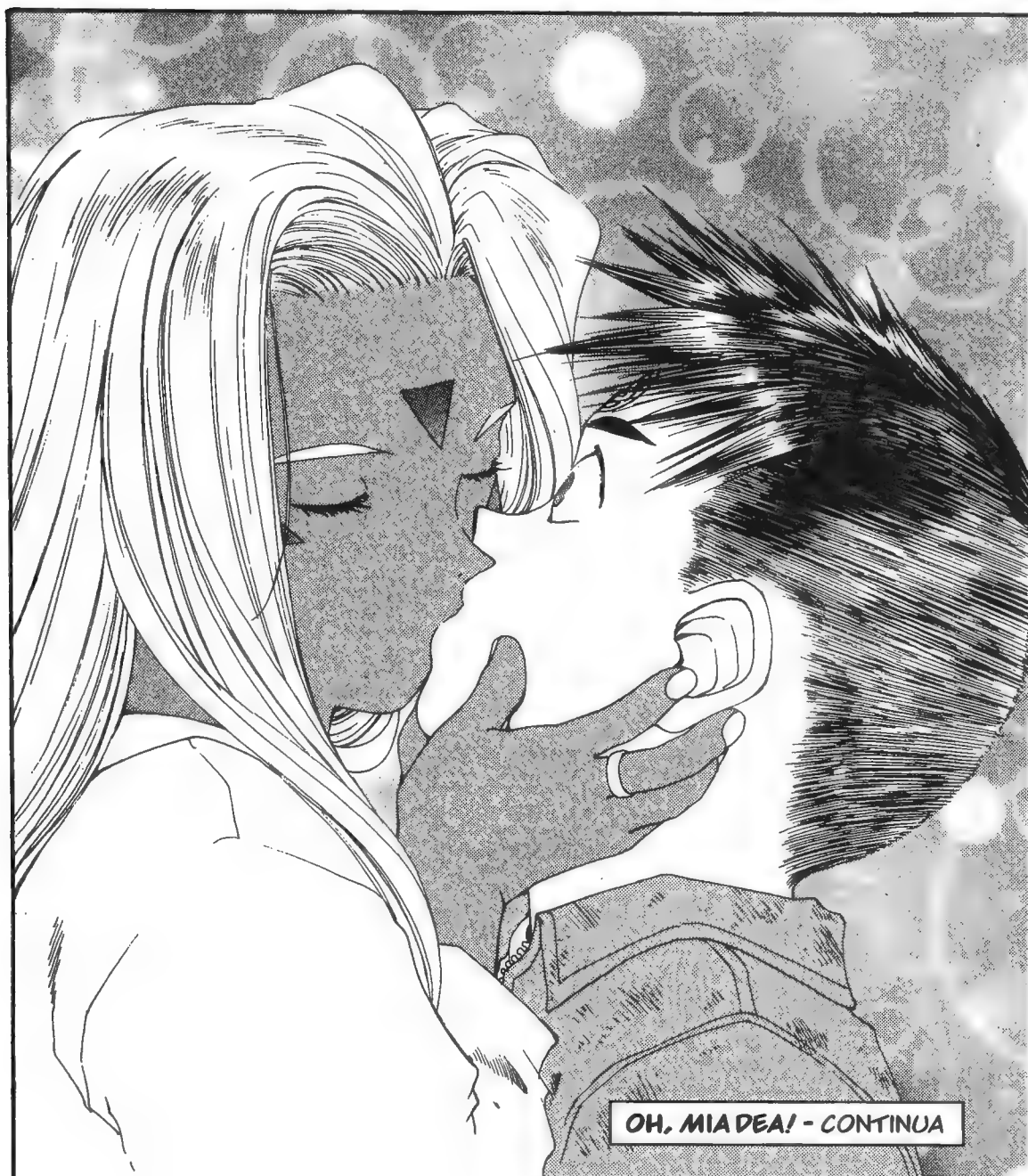
...PRIMA DI TUTTO DEVI CREDERE IN LEI.

CERTO...

...

VISTO CHE LA PENSI A QUESTO MODO, NON C'E' NIENTE DA FARE...
E VA BENE, HO CAPITO...

MENO MA...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro librerie e fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:
Fumettopoli, via Cuzzocrea 4, 89100, Reggio Calabria
tel./fax 0965-810665
e-mail: fumettopoli@tin.it

MAGGIO 2002

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA

1) Inu-Yasha # 16
2) One Piece # 11
3) Ranma 1/2 # 13
4) Marmalade Boy Collection # 3
5) Saint Seiya # 24
6) Fushigi Yugi # 10
7) JoJo # 98
8) Paradise Kiss # 4
9) Il grande sogno di Maya # 8
10) Cuore di Menta # 12

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA

1) I Cieli di Escaflowne # 1 (DVD)
2) Serial Experiment Lain # 4
3) Sakura Mail # 2
4) Shin Getter Robot contro Neo Getter Robot # 1
5) Serial Experiment Lain # 3
6) Il pazzo mondo di Go Nagai # 2
7) Bem il mostro umano # 4
8) Shamanic Princess # 2
9) Ranma 1/2 OAV Special
10) Pokèmon 2 - La forza di uno

Ciao a tutti, e benvenuti ufficialmente all'inizio della seconda decade di ***Kappa Magazine****. E' un peccato doverla iniziare con un editoriale come quello di questo mese, ma sono cose che succedono, e quindi vanno commentate: non saremo certo noi a volgere lo sguardo altrove, timorosi di toccare gli argomenti più spinosi. E certo, per puro caso, in questi due mesi* ***Kappa Magazine*** *ha avuto (casualmente) una mano tutt'altro che leggera nel trattarli. Questo mese ci troviamo davanti a un episodio di* ***Narutaru*** *estremamente crudo, e qualsiasi lettore occasionale che aprisse la rivista fra pagina 95 e 142 resterebbe sicuramente scioccato. I più apprensivi griderebbero probabilmente allo scandalo, facendoci passare nuovi guai e dipingendoci come mostri nei confronti dell'opinione pubblica. I più attenti si leggerebbero la storia (possibilmente recuperando anche i tre o quattro episodi precedenti), e capirebbero il perché quelle scene. Non si tratta di immagini morbose, ma solo di una freddezza spietata, che ci mostrano - attraverso la finzione grafica e fantastica dell'universo di* ***Narutaru*** *- come sia possibile che una ragazza 'per bene' possa arrivare a commettere azioni sanguinarie. Purtroppo abbiamo già fin troppi esempi di questo genere negli ultimi anni in Italia, e sarebbe ora di iniziare a porsi delle domande su come mai il rapporto tra compagni di scuola coetanei o tra genitori e figli possa arrivare alla tragedia con una frequenza così preoccupante. Invece di indignarci, vorrei che prendessimo tutti il toro per le corna, cercare di frenarlo e iniziare a capire per quale motivo si è infuriato, invece di sopprimerlo «così non danneggerà più nessuno». Disagio, tanto disagio. Le storie che pubblichiamo vengono dal Giappone, un paese che è passato dal sistema feudale al consumismo sfrenato nell'arco di un secolo circa, e che sta facendo i conti da almeno dieci anni con quello che noi stiamo iniziando ad affrontare oggi. Quando l'autoaffermazione inizia a diventare più importante della vita stessa, ecco che sorgono i problemi, accompagnati dalla corrente sempre più impetuosa del benessere e del superfluo: non a caso, fra i mali della nostra cosiddetta società evoluta si trovano cose come l'anoressia, la depressione cronica, i danni da stress e via dicendo. Sarà valsa la pena poter disporre di tanta comodità, se lo scotto è da pagare in salute fisica e mentale? Direi di discuterne nei prossimi mesi, se vi va, e intanto diamo il via alle vostre lettere.*

Sfoghi e precisazioni (K121-A)

Prima di tutto lo sfogo: BASTA LAMENTELE DI CENSURA O DI MARCHIAZIONE DI FUMETTI VIOLENTI! SONO VERAMENTE ARCISTUFO DI LEGGERE UNA DELLE MIE RIVISTE PREFERITE E DI TROVARCI OGNI MESE DELLE LAMENTELE RIGUARDO A CENSURE ECCETERA! CHI COMPRA **KAPPA MAGAZINE** LO FA PER SAPERE DELLE NOVITA' O PER RILASSARSI MA NON E' POSSIBILE TROVARCI OGNIQUALVOLTA DELLE PERSONE CHE SI LAMENTANO PER LA CENSURA O DEI GIUDIZI IPOCRITI DATI DA ALTRI! TENETE CONTO CHE:
1) PIU' NE PARLATE (QUELLO O L'ALTRO LA' «HA DETTO CHE» O «HA FATTO»...), PIU' FATE PUBBLICITA' A QUEL PERSONAGGIO CHE VERRA' PRESO COME MODELLO DALLE ALTRE PERSONE ANTI-MANGA.
2) MA SIETE SICURI DI NON AVER UNA CRISI DI VITTIMISMO? D'ACCORDO CHE CI SONO DEI PREGIUDIZI E DELLE CRITICHE...
3) PERCHE' NON PROMUOVETE CAMPAGNE D'INFORMAZIONE CERCANDO DI DISCUTERE CON LE PERSONE CHE NON VI CONOSCONO ANDANDOLE A CERCARE?
Okay. Passato lo sfogo (penso di avervi detto quello che volevo), adesso vi faccio delle domande. Innanzitutto leggevo **Kappa Magazine** per **Calm Breaker**, e quando è finito mi sono ritrovato in crisi (cosa continuerò a leggere?), poi man mano sono stato preso dalle altre storie (**Oh, mia Dea!**, **Office Rei**, **Narutaru**...) che mi hanno catturato, e ormai sono Kappa-dipendente (ECCO UN FUMETTO NOCIVO!). Riguardo quest'ultima storia (**Narutaru**) innanzitutto sarei curioso sul significato della parola. E adesso?
a) Che fine hanno fatto quelli con le armi che progettavano uno sterminio di massa in attesa di un mondo migliore?
b) Cosa combinerà quella ragazzina vessata dalle sue compagne? Suicidio, strage... o niente? E leggendo la pagina dove veniva esposta la punizione in alternativa al succo di lombrico, come sarebbe stata praticata? Ho forti dubbi nel riuscire a capirlo. AIUTO, i manga di **Kappa Magazine** mi hanno preso e non mi mollano più!
Luca Rivara
P.S.: Ottimi **Noise** e **Nominoo**!

Come vedi, caro Luca, non possiamo esimerci dal continuare a lamentarci per come i manga vengono bersagliati per via della disinformazione generale. La cosa triste è che ogni volta che tentiamo di difenderli fuori da questa sede, veniamo tacciati di farlo solo «a scopo promozionale», e quindi ci viene ricacciato tutto in gola. E' una faticaccia! E di sicuro non siamo vittimisti: quando capita che le autorità giudiziarie iniziano a muoversi contro di noi, mobilitate da denunce assurde come quella relativa a ***Dragon Ball****, c'è poco da stare allegri. Altre case editrici, come la Topolin Edizioni, hanno subito anni di umiliazioni e il blocco praticamente totale dell'attività per via di calunnie e diffamazione. Chi si lancia a spron battuto contro una casa editrice proferendo accuse tanto gravi, dovrebbe prima di tutto informarsi meglio, e capire che il proprio ingiustificato allarmismo (accompagnato spesso da una dose di fanatismo e faciloneria) crea problemi immotivati davvero gravi a decine e decine di persone che lavorano onestamente per quella casa editrice. Non so se hai notato, a voglia di trovare mostri ovunque è incredibilmente forte, ultimamente. Temo quindi che dovrai sopportare ancora a lungo le nostre chiacchiere in merito, sperando se non altro che anche tramite voi lettori possa diffondersi in tutto il nostro paese l'idea che è possibile discutere di tutto, invece di passare tutto il tempo a vomitarsi accuse addosso l'un con l'altro. Passando nel dettaglio ai fumetti veri e propri, sono felice che questa nuova infornata di* ***Kappa Magazine*** *ti stia piacendo, e ti garantisco che l'anno in arrivo ti lascerà veramente strabiliato per la quantità di sorprese e partecipazioni celebri. Il mese prossimo torna, per esempio, Fuyumi Soryo, poi daremo il via a una nuova serie intitolata* ***Potemkin*** *che sicuramente ti piacerà (visto che eri un fan di* ***Calm Breaker****), e mi fermo qui solo perché sennò svelo programmi editoriali ancora in fase di approvazione, e come tu sai ulti-*

mamente siamo diventati molto superstiziosi. Sono veramente convinto che NESSUNO resterà deluso. Riguardo all'attuale mini-saga di **Narutaru** *hai avuto la risposta direttamente dall'episodio di questo mese. A proposito di questo, ti confermo che il plot generale prosegue, quindi torneranno anche gli episodi 'd'azione' che ti piacciono tanto: tieni presente che la particolarità di* **Narutaru** *è quella di raccontare tante piccole storie (come quella in corso) montandole su uno sfondo unico che continua nel tempo. In questo modo, se vuoi, puoi leggere anche solo una mini-saga senza dover recuperare trenta numeri di* **Kappa Magazine**. *Ti do una tiratina d'orecchi per il significato del titolo, dato che già altre volte ne ho parlato su queste pagine, e che comunque ripeto:* **Narutaru** *è la versione 'compressa' del titolo effettivo, che per esteso sarebbe* **Mokuro Naru Hoshi Tama Taru Ko**, *ovvero 'Il figlio-tesoro di un pianeta ridotto in relitto'. Era duretto da adattare in italiano, vero? Abbiamo preferito mantenere l'originale, che mantiene un certo carisma e sintomatico mistero, come diceva Battiato nella celebre canzone. Saluti.*

Cercasi Masamune Shirow (K121-B)

Esiste la remota possibilità che **Orion**, manga da voi pubblicato in due volumi del maestro Masamune "**Ghost in the Shell**" Shirow, venga rieditato in formato deluxe (magari con impaginazione migliore rispetto alla prima uscita) in un solo volume? Grazie. Saluti ai Kappa. **Luca**, Cremona

Ammazza, che lapidario che sei... Comunque sia, «grazie per la domanda perché mi permette di rispondere anche a...» eccetera eccetera. Dunque: Masamune Shirow. Non ripubblicheremo **Orion** *perché è ancora disponibile presso le librerie specializzate e presso il servizio arretrati della Star Comics, ma finalmente siamo arrivati al punto per quanto riguarda* **Ghost in the Shell** e **Manmachine Interface**. *Il signor Masamune Shirow ha finalmente terminato l'adattamento della parte a colori del secondo, e quindi abbiamo il 'via libera' per pubblicarlo in Italia, preceduto dalla riedizione in volume di* **Ghost in the Shell**, *che recuperiamo dopo ben dieci anni da quando ve lo proponemmo proprio su queste pagine col titolo* **Squadra Speciale Ghost**. *La cosa bella è che probabilmente dell'adattamento alla occidentale di Shirow non ce ne faremo nulla, poiché una serie di scrittine realizzate in computer grafica con effetti cromatici irriproducibili sono state perse per strada dall'autore stesso, per cui stiamo pensando di pubblicare entrambi i volumi con lettura alla giapponese. Stiamo anche cercando di ipotizzare un'edizione che faccia rendere al massimo disegni, colore e CG, per cui (forse) sarà probabilmente disponibile solo in libreria. Benché ora sia un po' troppo presto per parlarne (ci sarà da lavorare parecchio!) ho voluto approfittare dell'inizio del decennale (e della cover shirowiana apparsa il mese scorso) per rendervi noto che finalmente l'attesa è finita. Ce n'è voluta, ma finalmente* habemus homo machina! *Che sollievo, vero?*

Qualcosa di più (K121-C)

Carissima redazione di **Kappa**, vi seguo dai tempi di *Zero*, non vi ho mai scritto e con questa mia prima non parlerò né di manga, né di anime. Più passa il tempo, più la vostra (nostra) rivista ammiraglia migliora, e particolarmente interessante ho sempre trovato la parte redazionale con le sue news, recensioni e quant'altro anche se secondo me («le opinioni sono come come i buchi del culo... ognuno ha il suo.» L.Flint, se volete usarla nell'editoriale) manca qualcosa. D'accordo che **Kappa Magazine** è incentrato su fumetto e animazione, però si potrebbe dare più spazio anche ad altri campi culturali... Musica, cinema, letteratura. Giappone ormai è sinonimo di tendenza, e allora, per esempio, perché non parlare di Cornelius (a detta dei tecnici il nuovo genio della musica elettronica) o di Nobukazu Takemura (ho visto un suo video in computer grafica su MTV in *Brand New*... fantastico, di chi è?). A volte avete recensito la Yoshimoto, parlato qualche volta di cinema (esempio, cinema a Hong Kong), dedicato una mezza pagina ai Pizzicato Five, e probabilmente tante cose le ho dimenticate, ma in 117 numeri i confronti con altri campi extramanga/anime sono sporadici. Perché non dedicare uno spazio (basta una pagina) a registi, attori musicisti, scrittori? La **Guida di Sopravvivenza per Otaku** e la **RubriKeiko** non mi bastano più... Scherzo. Il mio è solo un consiglio da un appassionato di musica, film, libri e di tutto ciò che è evasione dalla realtà, e mi rendo conto che è improponibile assecondare le esigenze di ogni singolo lettore. Saluti. **Andrea Germandi**

P.S.: Quando uscirà il film di Miyazaki al cinema? Ha vinto l'Orso d'Oro alla pari con *Bloody Sunday*, che invece è già uscito.

Disegno di **Daniele '73**, Sassuolo (Modena)
Continuate a spedirci anche i vostri lavori a colori per la pagina dell'editoriale!

Che dire, caro Andrea? Se le cose vanno come per **Princess Mononoke**, *visti i continui cambiamenti d'umore dei distributori, temo che* **Spirited Away** *(ovvero* **Sen to Chihiro no Kamikakushi**) *arriverà al cinema fra sette anni. Speriamo bene, dunque, che le prime notizie positive in merito siano anche le ultime (per la regola «niente nuove, buone nuove»). Intanto restiamo in attesa del prossimo film dello Studio Ghibli,* **Howl's Moving Castle**, *che essendo tratto da un romanzo inglese potrebbe avere molte più possibilità di raggiungerci in tempi brevi. Tra parentesi, dovrebbe essere anche il film che segna il definitivo passaggio di testimone da Miyazaki al regista che pare abbia scelto come suo successore, per cui la curiosità è davvero tanta. Ma torniamo all'argomento*

posta: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

principale della tua lettera. Come hai notato anche tu, nonostante **Kappa Magazine** *sia una rivista su 'fumetto e animazione giapponese', molto spesso cerca di trattare anche argomenti correlati, ma non vorremmo rischiare di uscire troppo fuori tema. Chi legge questa rivista è probabilmente interessato soprattutto a quei due argomenti nello specifico, e a gettare nel calderone troppi ingredienti si potrebbe rischiare di far cambiare eccessivamente il gusto alla zuppa. Abbiamo già due rubriche 'borderline', in questo senso, che prendono in esame solo una parte di ciò per cui la rivista è stata creata: la* **RubriKeiko** *tratta sì di Giappone, ma dal punto di vista della realtà, del costume, delle tradizioni e della storia;* **AnimaTour** *parla sì di animazione, ma senza concentrarsi necessariamente su quella giapponese, tranne quando questa ha un sapore più 'internazionale'. Sono tutti sistemi con cui speriamo di incuriosire i nostri lettori anche sulle realtà che circondano manga e anime, gli stessi che adottiamo da oltre dieci anni per far avvicinare sempre più persone alla fiction giapponese. Però, come dicevo, non vogliamo esagerare, perché comunque la rivista ha una sua identità, e ci teniamo a mantenerla tale. Per quanto riguarda* **La Guida di Sopravvivenza per Otaku**, *ne stiamo progettando una nuova infornata che vedrà affiancati testi e disegni, e che dovrebbe diventare una specie di manuale su 'cosa è meglio evitare di fare quando ci si trova in Giappone': il tutto, ovviamente, basato su una serie di (imbarazzanti) situazioni in cui si sono trovati i vostri amichevoli Kappa boys di quartiere. Ma ci saranno molte altre occasioni, in questa sede, per parlare anche di musica, libri e cinema nipponico, e vedrai che le sfrutteremo tutte. Unica cosa, non vogliamo 'sfruttare il momento', visto che come hai notato anche tu il Giappone è ormai diventato una moda: a noi le mode non piacciono perché portano grande interesse per breve tempo, mentre noi preferiamo lavorare sulla costanza. E finora ha funzionato. A presto!*

Criticomplimenti (K121-D)

Salve, mitici Kappa boys! Chi vi scrive è un giovanotto di 24 anni di nome Antonio. Vi seguo ormai dallo storico numero 1 di **Kappa Magazine** e sono quello che si definisce un 'lettore ombra', cioè uno che c'è sempre stato ma non ha mai fatto sentire la

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

sua. In dieci anni di acqua sotto i ponti ne è passata, ho gioito con voi per le battaglie vinte (TANTE!), ho sofferto nei momenti bui e difficili del manga in Italia, ma sono sempre stato lì, speranzoso che le cose potessero cambiare... In dieci anni (a proposito, auguri al mitico **Kappa Magazine**) mi avete fatto sognare con le storie da voi pubblicate, e di questo ve ne sarò sempre grato. Ora però ho bisogno di muovervi qualche piccola critica:

1) Questione censura - Dalle mie parti si dice «adda passà a nottat'» (sono di Caserta)... Purtroppo in Italia la notte non passa mai, siamo troppo bigotti in linea generale, dalle censure apportate vostro malgrado a **Dragon Ball**, alle critiche (a volte feroci) mosse per la pubblicazione di manga 'adulti' come **Hang** o **Glass Garden**, tanto per citare qualche titolo, oppure alle pubblicità un po' osé in quarta di copertina. Incredibile! In TV si vede di peggio... Esempio? La pubblicità di un famoso yogurt con una donna a seno scoperto. Sono arrivato a una conclusione: sbattersi per questo argomento non ne vale la pena.

2) Scelte editoriali - Opinioni personali: perché non creare un mensile dove si alternino titoli ancora in pubblicazione? Esempio: **Stone Ocean**, **Angel Heart**, **Soten no Ken** a rotazione non sarebbe male, almeno così non raggiungeremo i volumi originali. Poi mi chiedo: d'accordo che non potete fare tutto voi, ma come mai vi sono sfuggiti capolavori del calibro di **Blame** o **Eden**? eppure sono Kodansha... Sicuramente ci saranno spiegazioni nascoste e scelte editoriali, comunque, non vi metterò in croce o con le ginocchia sui ceci. Forse solo al Kappa, ma perché sono sadico :)

3) Sperimentazioni - Parto da lontano: le vostre esigenze editoriali vi costringono a essere fondamentalmente una casa editrice commerciale, e anche qui nulla da ridire, ma qualche titolo in più di autori sconosciuti non farebbe male, anche se devo dire che il 2002 è iniziato nel migliore dei modi: ottimo **Agharta**, sono in attesa di leggere **Red** e **The Big O**, stupendo invece **Tetsuwan Girl**, ma questo era scontato: Tsutomu è un grande. A proposito, quali saranno le sorti del grandissimo **Jiraishin**?

4) Alcune imperfezioni - Signori miei, saranno stupidaggini, ma per un collezionista maniaco come me sono molto importanti: ottime le nuove costine, ma noto molto spesso errori nel lettering oppure errori di grandezza dei vari volumetti: intendiamoci, roba di qualche millimetro, ma quando metti in archivio i fumetti purtroppo la cosa si nota: fate attenzione, vi prego! Non chiedo di essere pubblicato perché sarebbe assurdo, ma vi avverto che potete farlo su qualsiasi testata, tanto a parte **Up** (de gustibus...) prendo tutto: pensate che il mio portafogli si è suicidato! Colgo anche l'occasione per salutare la mia anima gemella Ilaria, e volevo dirle che la AMO con tutto me stesso. Un grosso bacione a tutti. **Antonio Barletta**

Caro Anto', si potrebbe aggiungere «ha da veni' Baffone», ma se non parliamo noi di certe cose, non lo fa nessuno, quindi sopportateci. Ogni passo indietro che facciamo sulla censura, sono due passi in avanti che la censura fa su di noi: potremmo rischiare veramente (e guarda che non sto scherzando, ora) di vedere una nevrosi collettiva nei confronti dei manga in generale, tale da spazzarli via dalle edicole. Se ci diciamo così preoccupati in merito, ti garantisco che la ragione c'è. Una volta superata la bufera, magari potremo sbottonarci di più in merito, ma per ora dovrete 'accontentarvi' delle pulci che vi mettiamo nelle orecchie. Ma cambiamo discorso. Alla base delle scelte editoriali la volontà personale dei redattori e degli editori costutuisce solo il 50% di ciò che poi appare in edicola. Poter pubblicare un manga piuttosto che un altro non è così automatico come molti pensano, ed entrano in gioco fattori originati anche nel paese d'origine, o dalla concorrenza, o dai costi, o da mille altre questioni. Gli esempi sarebbero moltissimi, ma tanto per farne uno mi riallaccerò al tuo: una rivista che contenga i sequel (o i prequel) di ***JoJo***, ***City Hunter*** *e* ***Ken il Guerriero***. *Già per definizione si tratterebbe di una scelta impopolare: le riviste di fumetto purtroppo non hanno vita facile in Italia, e quelle di manga ancora di più, a causa della difficoltà di leggere storie d'azione a puntate (immaginati* ***Dragon Ball*** *o* ***Ken il Guerriero*** *pubblicato un episodio al mese... Insopportabile!). Stiamo portando avanti* ***Kappa Magazine*** *con determinazione, scegliendo materiale* appositamente *da rivista, ma facciamo comunque sforzi sovrumani per resistere di mese in mese in edicola. Pensa solo a* ***Express***, *che in formato rivista ha fallito nonostante contenesse alcuni fra i manga più popolari mai pubblicati in Giappone! In secondo luogo, non sarebbe possibile mettere insieme* ***Stone Ocean*** *con gli altri due, poiché il primo è edito in Giappone da Shueisha, mentre gli altri due da Comic Bunch, due case editrici in forte concorrenza proprio perché Tsukasa Hojo e Tetsuo Hara hanno abbandonato la prima per dedicarsi alla seconda. Terza ragione, io e tutti i cosiddetti 'JoJoFan' non sopporteremmo l'idea di aver letto fino a oggi sei/sette episodi al mese di* ***JoJo***, *per passare a uno solo. Quindi temo proprio che per il momento* ***Kappa Magazine*** *resterà l'unica rivista di fumetto e animazione giapponese. Riguardo ai titoli che 'abbiamo perso', si tratta in realtà di pura e semplice concorrenza fra editori: chi primo arriva, meglio alloggia. In Giappone escono cento nuovi titoli ogni mese, di cui dieci sono interessanti, e non è possibile pubblicarli tutti: la Star Comics produce già 24 mensili manga, e diventerebbe un po' improbabile aprire altre testate per pubblicare tutto quanto. Nonostante ogni tanto sia spiacevole perdere titoli che ci interessano, abbiamo dei limiti umani. D'altra parte lo stesso problema ce l'hanno tutti gli editori, non solo noi, e quindi non si tratta di 'lasciarsi scappare un titolo', ma semplicemente di avere la disponibilità di una testata su cui pubblicarlo. Dal 1992 a oggi la Star Comics ha pubblicato quasi un centinaio di manga... cosa dovrebbero dire, allora, gli altri editori? Che se li sono 'lasciati scappare tutti'? Se non altro, chi non ci rimette mai da questo punto di vista sono proprio i lettori: in un modo o nell'altro, saranno sempre in grado di leggere in italiano i migliori manga. Perché lamentarsi? E per le 'sperimentazioni' vale lo stesso discorso. Se pensi agli ultimi dieci anni di manga, abbiamo fatto i più clamorosi esperimenti, ma di solito si tende a dimenticarlo perché poi si sono rivelati dei successi editoriali. Lo stesso* ***Dragon Ball*** *ha costituito il più grosso rischio che abbiamo mai corso, con la sua lettura alla giapponese, e nonostante oggi* ***One Piece*** *sia un successo grazie all'arrivo della serie animata, noi abbiamo iniziato a pubblicarlo quand'era completamente sconosciuto, e ci siamo pure sentiti dire «Ma che roba è?». Il problema è che quando fai un esperimento non sai mai come potrà andare a finire. Se pubblichi un fumetto che si rivela impopolare e vende pochissimo, hai solo tre scelte:*

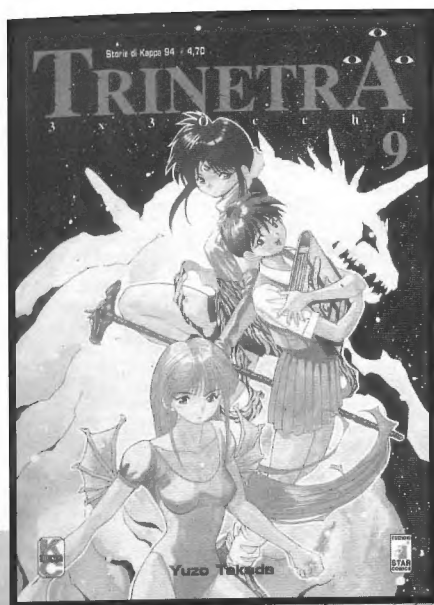
a) *Chiudere la testata e abbandonare il personaggio, dimostrandoti un editore poco serio sia nei confronti dei lettori, sia nei confronti dell'editore originale giapponese, che da quel momento diffiderà di te e non ti darà più la possibilità di pubblicare i suoi fumetti.*

b) *Continuare lo stesso a pubblicarlo con grande serietà, finché non termini tutto il denaro a tua disposizione poiché le spese sono più alte dei guadagni: dopodiché, chiudere la casa editrice o dichiarare fallimento.*

c) *Pubblicare fumetti di testata popolarità e guadagnarci abbastanza per permettesi una certa quantità di esperimenti ogni anno. Tutti gli esperimenti 'falliti' saranno così finanziati in parte dai fumetti che vendono bene, e rallentandone un po' la periodicità sarà possibile portarli a conclusione senza deludere nessuno e senza essere costretti a chiudere bottega.*

Noi abbiamo scelto l'opzione ***(c)***, *e finora ha funzionato a meraviglia. Da adesso in poi, comunque, sarà necessario sperimentare il più possibile, poiché le serie famose e quelle storiche ormai sono già state tutte pubblicate, e fra le nostre testate,* ***Storie di Kappa***, ***Kappa Magazine***, ***Point Break*** *e* ***Zero*** *sono quelle che riserveranno nei prossimi mesi la maggior parte delle sorprese. Per quanto riguarda* ***Jiraishin***, *puoi iniziare a gioire: dato che si tratta di uno dei nostri esperimenti meno riusciti per vendite (ma uno dei più apprezzati dei lettori! Peccato che le due cose non sempre coincidano) inizia da questo mese a essere pubblicato su* ***Turn Over*** *a rotazione con altre serie, e presto otterrà addirittura un'accelerazione.*

Per le imperfezioni e gli errorucci che di tanto in tanto appaiono negli albi, purtroppo non ci sono scusanti, ma siamo esseri umani: l'impegno è sempre al massimo, ma i passaggi della lavorazione di un albo sono decine, e prima o poi qualcosa capita. Confido nella comprensione tua e di tutti gli altri lettori, e vi do appuntamento a fra un mese. ***Andrea BariKordi***

Storie di Kappa 94 € 4,70
TRINETRA
3 x 3 Occhi
9
Yuzo Takeda
STAR COMICS

LA FURIA DEI SENTIMENTI

A LUGLIO SU STORIE DI KAPPA 94

20121
9 771129 984007